Battlefield V Bu cepheyi savunmaya devam mı?

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ
Aralık 2018/12 • ₺15 (KDV Dahil) • Sayı: 134 • ISSN: 1307-8933

Oyungezer



Dosya
BLIZZCON 2018
TARTIŞMALARLA DOLU 3 GÜN!

DARKSIDERS III
Boşuna beklemediğimizi biliyorduk!

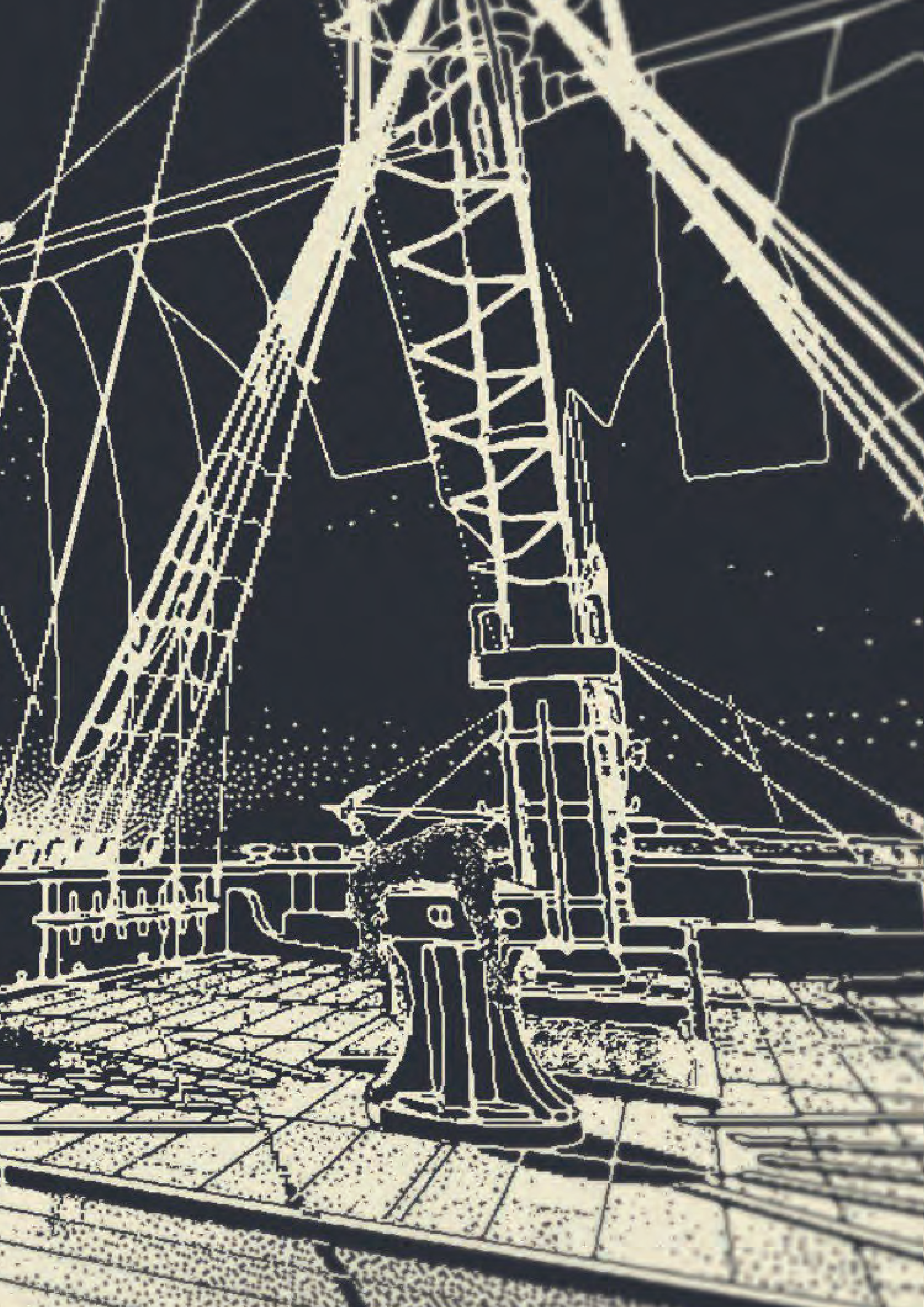
HITMAN 2
Sessiz durduğuna bakmayın

FALLOUT 76
Kıyamet sonrası bir şaka!



İncelemeler
JUST DANCE 2019 • THIEF SIMULATOR • **THE HEX** • RETURN OF THE OBRA DINN • **RIMWORLD**
POKÉMON LET'S GO EEVEE • **DELTARUNE** • MY HERO ONE'S JUSTICE **ve daha fazlası...**


52



İÇİNDEKİLER

SELAM OGZ!



PORTAL

İNCELEMELER

ALT

MEDDYA

DATA

PİKSEL







DOSYA
BLIZZCON 2018
'Eve hoş geldiniz!'







Bethesda'nın burnu mu büyümüş ne? Önümüze boş ve bozuk bir oyun koysalar bile seve seve oynayacağımızı mı düşündüler?







C. SERPİL ULUTÜRK
serpil@oyungezer.com.tr

Hoş Geldiniz!

OYUNUN KURALLARI YİNE Mİ DEĞİŞİYOR?

Video oyunlarının sadece oyuncular için değil, yapımcılar için de hobi olduğu zamanları muhtemelen pek hatırlamıyorsunuz. Ben de pek hatırlayamıyorum. Yaşım yetmediğinden değil, o eski "oyun kültürü"yle aramıza galaksiler boyu bir mesafe girmiş gibi hissettiğimden hafızam izin vermiyor o zamanların havasını kafamda canlandırmama. Diğer yandan sadece aylar içinde bile eskiyi aratacak gelişmeler oluyor, sanki oyun sektöründeki her şey çok hızlı bir şekilde daha soğuk, daha yabancı bir bilinmeze dönüşüyor.

Bu ay Bethesda'nın Fallout 76 üzerinden oyunculara yaşattığı hayal kırıklıklarının toplamı bile "buralar eskisi gibi değil artık" demek için yeterli bir sebep bence ama başta Electronic Arts olmak üzere oyun firmalarının neredeyse tamamı, uzun zamandır "biz malımızı satıp paramızı kazanmaya bakarız, gerisi sizin sorununuz" mesajını veriyor aslında.

Oyun sektörü bir zamanlar oyuncular ve geliştiricilerden ibaretti. Şu andaysa ekonomi okuyan, rakamlarla düşünen, oyun oynamaktan ziyade şirket yönetmeyi bilen insanlar var sektörün zirvesinde. Değişimin başladığı yer de sanıyorum ki burası. Elbette oyun dünyasının bu kadar gelişmesinde de bu yetenekli insanların büyük katkısı var. Ama aslolanın ne olduğunu bilen, oyun dendiğinde en kısa yoldan kotarılmış ve satış garantisi olan ürünler değil, uçsuz bucaksız ihtimallere açılan bir dünyalar hayal eden insanların da bu sektörde yeri olmalı.

Aralık sayısına, 2019'un eşiğine, sıcak çayla oynanacak oyunlar mevsimine hoş geldiniz...

Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube



Ne acayip aydı yahu! Blizzard bir yandan, Bethesda bir yandan, CDPR bir yandan, Square-Enix bir yandan... Kime güveneceğiz ki biz?

Ömer Akdağ



MİSAFİR EDİTÖR:
M. İHSAN TATARİ



Excelsior!

Ya Siz Ne Yaptınız!

Ne yaptınız? Beni kalbimden vurdunuz. Queen ve James Dio'yu okumak, özellikle de en sevdiğim dergide okumak bana o kadar keyif verdi ki anlatamam. Ellerinize, aklınıza sağlık. Artık her sayıda rock ve metal camiasının ağır toplarını okumak, onların hakkındaki fikirlerinizi okumak keyif verecektir eğer devam ettirirseniz. Umarım tek atımlık kurşun değildir :)

Uzun süredir yazamadım, askerlik bitti, okullar başladı, yeni öğrenciler, yeni tatlı sıkıntılar, bende bunlar var, ee sizler nasılsınız?

- Metallica aslında metal değil rock mı yapıyor?
- Megadeth mi döver Metallica mı?
- Bin bir çeşit metal türünden hangisi?
- Kaç yılından itibaren grunge diyoruz?
- Türkler olarak SOAD dinlemeli miyiz?

Gibisinden klişeleri tartışmayı çok özlemişim, gençliğimiz (altı üstü 10-15 yıl öncesi) aklıma geldi. Lisede Rock Kazanı, Heavy Metal vs. dergilerini aldığımız, Irc'de hardrockcafe kanallarında takıldığımız yıllar.

Peki;

1. Pentagram, Teoman, Kurban, Mor ve Ötesi, Haluk Levent, Özlem Tekin, Şebnem Ferah gibi kimi geçmişte, kimi şimdi kulaklarımızı şenlendiren Türk rock alemine de el atacak mısınız?

2. Ayrıca rock ve oyun denince akla gelen Brütal Legend oyununu incelemiş miydiniz? Ayrıca Noyan the Geç Kalan'a mail atmamız gerekiyor mu?

3. WoW'da her ayın ilk haftası açılan Darkmoon Faire'da yeni bir rare var, adı Black Metal Knight, elektro gitar görünümlü silah düşürme ihtimali var. Bilginiz vardır ama bilmeyen okurlar da faydalansınlar isterim.



4. BfA'dan erkenden sıkıldım açıkçası, bu kadar hype boşa gibi geldi. Ya da warrior'lar çok nerf yedi de ben mi sıkıldım bilmiyorum.

5. Red Dead Redemption 2 PC'ye çıkacak diyorlar, peki ilk oyununun çıkma ihtimali var mıdır? Yani Call of Juarez'den başka PC için düzgün vahşi batı temalı bir oyun yok.

Teşekkür ederim, iyi günler dilerim.
- Ali Kurul

Heh sağ olasın, beğenmene sevindim. Hem Bohemian Rhapsody'nin hem de Dio'nun yazısı aynı aya denk gelmeseydi keşke demiştim ama iyi de olmuş bir yandan şöyle bir bakınca. Her ay olmasa da Retrospektif köşesi boş kaldıkça eski müzisyenlerden serpiştirmeye devam etme niyetindeyim, mesela çok sevdiğim büyük insan Alan Parsons'ı yazmak istiyorum önümüzdeki aylarda. Bakalım bakalım.

İyilik hoşluk benden, ne askerlikle ne okulla alakamın kalmamasının keyfini sürüyorum işte :) Bunları cevaplayayım diye sormamışsın galiba da aynı şekilde ben de özlemişim bu klişe muhabbetleri, boş bırakamayacağım:

- Metalde çok "catchy" şarkı yapan grup olmadığı için biraz metal değilmiş gibi gelebilir bazılarına da hissiyat, karakteristik ve sertlik olarak metal bence gayet.

Bize Yazın! Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, forumlarımız da emrinize amade. Gelin!

- İkisi de hayatımda merkezi yer edinmiş gruplar değil ama severim ikisini de, birbirlerine kırdırmaya gerek yok :) Metallica'nın sevdiğim daha çok parçası var ancak A Tout Le Monde ve Symphony of Destruction'ın da yeri ayrıdır. Bu arada dinlemeyen varmış diye duydum, Megadeth'in geçen senelerde çıkan Distopia albümü inanılmaz. Es geçmeyin.

- Favorim power metal ama dagadagadaga diye gidenler değil; Halloween, Unisonic vs. gibi daha melodik olanlar. Bir de Fairy Tail'in soundtrack'inin hastasıyımdır.

- Cinderella ve Nirvana dışında pek alakam yok grunge kavramıyla.

- Keyfine bak :)

Diğer sorularda sıra:

1. Albümleri çıktıkça değiniyoruz anca onlara ya. Bu yıl Parmak İzi çıktığında Şebnem Ferah sevgimi boca etmiştim sayfalara mesela :) Ha yalnız kaçırdıysan Ağustos 2017 sayısına bir göz at, güzel bir sürprizle karşılaşacaksın.

2. Bayağı önemli bir oyun Brütal Legend, benim OGZ maceramdan çok önce incelenmişti, hatırlıyorum. İncelenmemiş olsaydı bile GKN için fazla eski, artık Son Jeton'a girer girerse :)

Brütal Legend candır, gerisi heyecandır diye araya kaynayayım ben de. Psychonauts'la birlikte Double Fine'ın en iyi oyunlarından biri kesinlikle. Jack Black'in esprili diyalogları kadar Ozzy Osborne ve Lemmy'nin (RIP) triplerini de çok seviyorum :) - M. İhsan

3. Sen öyle diyorsan öyledir :)

Öyle diyorsan sen öyledir :) - İ

4. BfA'yı bizde inceleyen Ali de çok beğenmemişti zaten, sonradan da yeterince güçlü bir şekilde güncelleyemedi Blizzard paketi sanıyorum. Büyük ihtimalle WoW'un en zayıf paketi olarak tarihe geçecek. Bir dahakine toparlarlar umarım.

5. İlk RDR'nin PC'ye çıkma ihtimalinin yüksek olduğu oyun ilk çıktığından beri konuşuluyor ama bir türlü gerçek olmuyor. Çıkma ihtimali sıfır değil ama çok da heyecanla bekleme derim, belli olmaz. RDR 2'nin de aynı şekilde, bence PC'ye gelme ihtimali yüksek ama işte ilk RDR'de başımıza gelenler yine gelebilir, kim bilir?

Ben RDR 2'nin tıpkı GTA V gibi iki yıl sonra PC'ye geleceğini düşünüyorum. Çünkü GTA Online'dan muazzam paralar kazandı Rockstar. O kapıyı kapatmak istemeyeceklerdir. PC'de iyi bir western deneyimi arayanlara da Hard West ve Westerado'yu hunharca öneririm. - İ

Ben teşekkür ettim, yine uğra.





Damarlarında gitar riff'i akan oyun isteyenler için Brütal Legend.

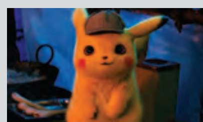
Videolarda Bu Ay



→ Her şey için teşekkürler Stan Lee! ***tinyurl.com/ogz-134-stan***



→ Madem yeniden yapımı duyuruldu, Warcraft 3'ün ünlü anime dövüşünü bir hatırlayalım ve bu sefer bu sahneyi düzgün yapacaklarını umalım: ***tinyurl.com/ogz-134-arthas-illidan***



→ Ayın en beklenmedik şeylerinden biri de çıkan Detective Pikachu fragmanının beklenenden çok daha iyi durmasıydı: ***tinyurl.com/ogz-134-pika***

Genel Kitle

Selamlarımı sunarım saygıdeğer Oyungezer ailesi. Yaklaşık 6 yıldır dergiyi birkaç aylık kayıplar haricinde düzenli takip eden bir okur olarak ilk defa bir şeyler sorup söyleyecek kapasiteyi kendimde buldum. Bundan sonra düzenli yazmayı düşünüyorum ve sorularıma geçiyorum.

1. Yazarların animeyle arası nasıl? Şahsen izlediğim animeler arasında Fate serisi ve FMA Brotherhood, bitirdiğim onca seri arasından beni en çok etkileyen ve yazıp düşünen insanlara duyduğum saygıyı arttıran, kafamdaki kurguları geliştirmemi sağlayan yapımlardır. Sizin için böyle yapımlar var mıdır?

2. Hiç oyunlardan bunaldığınız ancak hayatınızdaki başka uğraşlara aynı emek ve şevkle yaklaşamadığınız anlar oldu mu? Geçen yılın çoğunu böyle geçirmiştim.

3. Gençliğinizde oyunlarla ilişkinizi yoğunlaştıran bir oyun var mı? Ya da tam tersini yaşadınız mı?

4. Sizce belli bir kitleye hitap eden oyunların "mainstream" olma çabasına girmesi doğru mu? Ekonomik olarak doğru bir hamle olsa da var olan ve hedef alınan kitle bundan yeterince memnum olmazsa bu firmaya ve oyun serisine ağır darbe vuruyor. Bu konuda daha bilgili olduğunuz için fikrinizi merak ediyorum.

5. Oyunlarla olan ilişkiniz akademik olarak sizi nasıl etkiledi?

6. Dungeons & Dragons temalı pek çok yapım gördüm. Gerçi çoğu tema ve oyun mekaniğinin atası bu. Starter Edition'la başlamayı düşünüyorum ve okumada C1 konuşmada B2 seviyede İngilizcem var. Tavsiye eder misiniz?

7. Konuyla belki alakasız olacak ama şu anda 11. sınıftayım ve uluslararası ilişkiler okumayı düşünüyorum ve 2. dil olarak Japoncaya başladım. Bu veya benzer bir bölümü tavsiye eder misiniz?

Biraz uzatmış olabilirim ama her ay yazmaya karar verdim ve bu konuda artık kendime ket vurmayacağım. Eğer sorularımı ve cevaplarını sonraki sayıda görürsem mesaj kutunuzu doldurma veya kalbimin buna dayanmaması gibi iki adet bir iyi bir kötü ihtimal var. Yazı turayı atmanız beni çok mutlu eder. İçi dolu ve etkileyici oyunlarla dolu bir ay dilerim. *- Dark Side of Gamer*

Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

Selamlar Dark Side of Gamer (ismini de yaz bir dahaki sefere ^_^), kapasitelik bir durum yok yahu, kafana estiğince yazabilirsin.

1. Genel olarak iyi bizim yazarların animeyle arası. 3-5 animeyi severek izlemiş ama ilgisi çok ileriye gitmemişler de mevcut, benim gibi o sırada izlediği en az 5-6 anime olanlar da mevcut ama anime düşmanı yok bildiğim kadarıyla. Fate (özellikle Zero) ve FMA benim de en sevdiğim serilerden. Bana en çok etkisi olmuş iki animenin adını anmam gerekirse de Honey & Clover ve Kenshin derim.

Benim animelerle pek aram yok ne yazık ki. Hazal'ın gazıyla Madoka izlemişliğim vardır, o kadar. O da 10 bölüm olduğu için. Yalnız çok fena dumura uğratmıştı beni, öyle böyle değil. O şirin görüntüsünün altında bir canavar yatıyormuş resmen. - İ

2. Diğer uğraşlarıma şevkle yaklaşamama sorunu ömrüm boyunca yakamı bırakmadı ama şu oyunlardan bunalma olayı hiç başıma gelmiyor yahu benim :) Ne bileyim "bu kadar Spider-Man yetsin hadi şimdilik" diyebildiğim zaman bile öte yandan elim alakasız bir şeye, Total War'a gider mesela. Sağlıklı bir durum değil sanırım :)

Siyah kutulu Atari zamanlarından beri, yani yaklaşık 30 senedir oyun oynarım ve daha öyle bir bunalma, sıkılma durumu yaşamadım desem bana psikoloğunun numarasını vermeye falan kalkmazsın umarım :P Tam tersine oyun oynamazsam bunalıyorum ben. - İ

3. Çocukluktan beri evde eski de olsa oyun oynanabilen bir konsol veya bilgisayarım hep oldu ama oyunlarla olan bağımı gerçekten güçlendiren yapım ortaokulda tanıştığım Heroes III'tü.

Ortaokul mu?? Ben üniversite ikideydim o oyun çıktığında yahu! Bak şimdi, kendimi yaşlı hissettim. Alacağın olsun Ömer-kun. Sorunun cevabına gelecek olursak, neden bilmiyorum ama ülkemizde doğru dürüst oyun yokken bile hep video oyunlarına bir ilgim olmuştur benim. Artık izlediğimiz filmlerde veya dizilerde mi gördüm, başka bir yerde mi hatırlamıyorum. 90'larda Sega dergisi alıp oyunları tek tek okuduğumu hatırlıyorum yalnız. Konsol sahibi olmak o zamanlarda hak getire tabii. Bir de pasajlardaki bilgisayarcılara gider, vitrinlerin önünde saatlerce durup oynadıkları oyunları izlerdim. Heroes III, FIFA 98 ve Resident Evil 2 kendi bilgisayarımı alıp sabahlara kadar oynadığım ilk oyunlar olarak kalmış aklımda. - İ

4. Direkt doğru veya yanlış diyemem bu tip bir yönelime. Atıyorum strateji severlerin aşkı Commandos serisi FPS olup geniş kitlelere ulaşmaya çalıştığında çökmüştü. Ama öte yandan 2 boyutlu sıradan bir aksiyon oyunu olan GTA, üçüncü oyunuyla çapını bu kadar genişletmeye kalmasaydı ne GTA ne de Rockstar bugünkü büyüklüğüne ulaşabilirdi. Oyunun sevilmesini sağlayan noktaları, kitlenin eğilimlerini, açılımın nasıl karşılanacağını vs. iyi ölçmek ve tartmak gerekir.

Ben doğru bulmuyorum. Büyük firmaların pastadan pay kapmak için arka arkaya MOBA çıkarması; Diablo gibi bir efsaneyi önce casual oyun seviyesine indirgemesi, ardından mobil oyuna dönüştürmesi; Fallout 76 gibi para sağma amacı güden denemeler beni hem o stüdyodan soğutuyor hem de gönül verdiğimiz onca güzel fikri mülkün heder olmasına sebep oluyor. Üzücü... - İ

5. Üniversitede de, üniversite öncesinde de çok yoğun ders çalışmayı sevmeyen, kolay sıkılan, gidip oyun oynamayı tercih eden biriydim, notlarım da ortalamanın biraz üzerindeydi genel olarak. Oyunlarla alakam daha az olsa daha başarılı bir öğrenci olabilirdim muhtemelen ama pişman değilim, kendi tercihi olan zevklere zaman ayırmayan, sırf ders çalışması gerektiği söylendiği için sırf ders çalışan biri olmak istemezdim.

Ben de aynı şekilde, oyunlara daha az zaman harcasaydım üniversite sınavından daha yüksek bir puan alıp daha iyi bir bölüme gidebilirdim muhtemelen. Ama (yine ben de) pişman değilim çünkü çok güzel insanlar tanıdım, bugün hâlâ devam eden dostluklar kurdum orada. Aynı şekilde, eğer ben bugün bir çevirmensem bunu İngilizcemi oyunlarla geliştirmeme borçluyum. - İ

6. İngilizce seviyesini çok takma, böyle şeyler oynaya oynaya gelişir zaten dil. FRP bence dünyanın en zevkli şeyi, bir türlü istediğim kadar giremedim o işe. Bence harika bir hobiye adım atmak üzeresin.

Bence de seviyeyi çok kafana takma. Oynaya oynaya, konuşa konuşa, dinleye dinleye iyice öğrenir, ilerletirsin. Dil dediğin kullanarak ilerletilir, çekinerek değil. At zarları, atıl maceraya. - İ

7. Hedeflerin, hayallerin nedir, nasıldır bilemediğim için çok oturaklı yorum yapamayacağım tabii ama Uluslararası İlişkiler ve 2. dil olarak Japonca kulağa güzel geliyor. Sanki hem öğrencilik dönemli keyifli geçer hem de öğrencilik sonrası çok sıkıntı olmaz gibi geldi karşıdan. 2. dil öğrenmeyi kafaya koymuş ama üniversitede buna eğilmeye üşenmiş, bunu üniversite sonrasına bırakmış ve sonrasında da doğal olarak bunu başaramamış biriyim, o yüzden o ikinci dil mevzusunu kesinlikle ertelememeni, üniversitedeyken hemen birinci sınıftan itibaren girişmeni tavsiye ederim.

Dil öğrenmek her zaman iyidir. İngilizce dışında rağbet gören başka bir dil öğrenmek çok daha iyidir. Çünkü günümüzde İngilizce bilenlerin sayısı iyice arttı, buna karşın Almanca, Rusça, İspanyolca ve Japonca gibi dillerde ciddi açıklar var. Faydasını görürsün inşallah diyeyim. - İ

Kadim sorulardan biridir: Sevilen seriler çok farklı şeyler de denemeli mi?



"Hadi çabuk de diyeceğini, daha bulacağım bir sürü hazine var."

Mektubun sayfalarda o veya bu şekilde yer alır, sen yeter ki yaz :) İyi ki uğramışsın, sağlıcakla kalasın.

Altın Misafir

Selam Oyundagezenler; keyifler nasıl? Oyun oynamaktan 4 köşe misiniz yoksa çile bülbülüm mü?

Sevgili multi-fonksiyon konuğunuzu görünce çok sevindim doğrusu! Hazır yakalamışken (malum, çok meşguldür kendisi), biraz sohbet edeyim, birkaç soru sorayım dedim müsaadenizle.

1. Bu kadar yazıp okuma işini nasıl yetiştirebiliyorsun? (Kayıp Rıhtım, sosyal medya, Oyungezer, çeviri-editörlük?)

2. Arada oyun oynamaya da fırsat bulabiliyor musun bari?

3. Thronebreaker incelemen çok iyiydi bence, çok samimi buldum. Sanki sevdiğin bir arkadaşına senin oynadığın ama onun oynamadığı fakat merak ettiği bir oyunu anlatıyorsun.

4. Pathfinder'la aran nasıl? Sence yeni bir efsane olabilir mi?

5. Assassin's Creed'lerden hangilerini oynadın, en beğendiğin hangisi?

6. Bir sonraki kitabın ne zaman çıkacak?

7. Çevirdiğin veya editörlüğünü yaptığın kitaplardan 3 tanesini tavsiye et desem hangilerini şiddetle önerirsin?

8. En sevdiğin animeler?

Son olarak, siz Kayıp Rıhtım yazarlarını sevdiğimiz Oyungezer dergisinde görmek biz okuyucuları mutlu ediyor (tanıdığım başka okurlar adına da yazıyorum), bize göre hatta derginin kalitesini arttırıyor.

İyi oynamalar, iyi gezmeler!
- Celalettin Ceylan

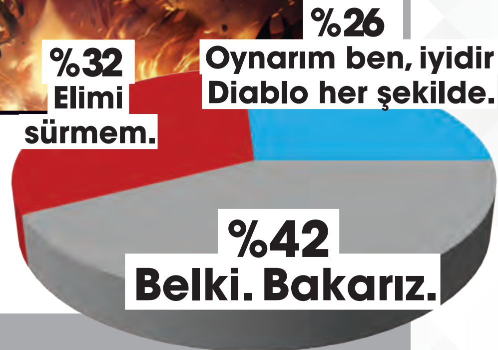
Valla, çile "ceylanım" çile diye takılıyoruz Celalettin :) Sen nasılsın, Almanya'da durumlar nasıl? Uzun zaman olmuştu görüşmeyeli. Ne iyi ettin de tenhada… aman, şey... mektup köşesinde sıkıştırdın beni :)

1. *Çok basit, klonlarım var. Her birine bir iş kilitleyip 7/24 oyun oynamaya devam ediyorum, sonra da hepsini ben yapmışım gibi bütün övgüleri topluyorum. Ehu-ehu! Şaka bir yana, yetiştirebildiğimi kim söyledi?! Evet, eskiden yapabiliyordum bunu. Ama o eski haaaaliiiimden eser yok şimdiiiii... Bugünlerde çeviriden başka şeye*

Anket



TELEFONLARA ÇIKACAK YENİ DIABLO OYUNU DIABLO: IMMORTAL'I OYNAYACAK MISINIZ?



→ BAŞKA NE DEDİLER?

Drama yapacak bir durum yok, oyun çeşitliliği yüzünden bir firmayı karalamayalım. @Anıl Yazar

Path of Exile varken yüzüne bakmam. @Enes Erdem Tuncay

Lanet ettik, küfrettik ama ne yapalım, efsanenin hatırına bakacağız artık. @Ender Arıcı

Oynarım, ilk ödeme isteğinde silerim (silmedi). @Tolga Ağdaş

Blizzard'a bu hatalarını ödetmek için elimizden geleni yapıyoruz. @Çağlayan Karagözler

Acun'u anıyorum. @Hamit Yavuz

→ SİZİ DUYGULANDIRAN, HATTA GÖZLERİNİZİ YAŞARTAN OYUN?

Geralt'ın Ciri'yi bulma anını ilk gördüğümde cidden duygulanmıştım. @Adem Akbulut

Spec-Ops: The Line'da kızını korumaya çalışırken kızı kucağında ölen anne. @Uğur Doğkan

Persona 3'ün karakterlerine öyle bağlanmıştım ki oyun bitince onlarla daha iletişim kuramayacağım için ağlamıştım hüngür hüngür. @Ahmet Sırrı Yücel

MGS 3... Onu ellerimle vurdum, orada bittim... @Murat Özgen Özkan

A Way Out. Finaliyle yaptı. @Berkay Çınarlı

The Last of Us daha oyunun başında bunu yaptı. @Efe Korkmazer

→ @OYUNGEZER: UZAKTAN HAYRANI OLDUĞUN BİRİ ÖLDÜĞÜNDE OTURUP AĞLADIN MI HİÇ?

Galiba bir tek Leonard Cohen'in arkasından bir şarkısını dinlerken dağılmıştım öyle. @pebblesinmymind



Hayranı olduklarımın çoğu hâlâ yaşıyor ama ölseler şaşırmaktan fazla bişey yapmam sanırım, üzgünüm... ühühühhahah @gizemsedef



Ağlamak tabii bozar erkek adamı da Grup Vitamin'den Gökhan öldüğünde çok kötü olmuştum. @omerakdag



Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube



Pathfinder: Kingmaker hızla yamanmaya devam ediyor ancak hâlâ toparlayamadı.

çok fazla vakit ayıramıyorum. Kitap ve öykü yazmıyorum mesela kaç zamandır, fark etmişsindir.

2. *Arada vakit bulabildiğim tek şey oyun oynamak bu aralar. Onu da "iş yapıyorum, dergiye inceleme yazıyorum" diye kendimi avutarak yapıyorum :)*

3. *Teşekkürler efenim. Sevgili Sinan, Serpil ve Tuğbek üçlüsünden nasıl gördüysek aynen öyle devam etmeye çalışıyorum (yav sen ne kadar zarif bir insansın İhsan, bize geldiğin ilk günden beri mücevher gibi yazılar yazıyorsun... -Serp.). O samimiyeti bir parça da olsa yaşatabiliyorsam ne mutlu bana.*

4. *Path değil o, "Patch"finder. Arkadaş, neredeyse her gün gelen 30 GB'lık yamalar yüzünden oyunu oynayamadım ki! Ne zaman Steam'i açsam güncelleme istiyor oyun. Sonunda sildim, hatalarından tamamen arınmayı başardığında (tabii başarırsa) tekrar bakacağım.*

5. *Unity, Syndicate, Origins ve Odyssey hariç PC'ye çıkan tüm oyunlarını oynadım. Favorim hâlâ Brotherhood, ondan sonra da Black Flag. En sevdiğim karakter de tabii ki Altair.*

6. *Bu gidişle hiçbir zaman :P*

7. *Hmmm. Zor bir soru. Sanırım editörlüğünü yaptığım kitapları daha çok seviyorum. Fallout severler için "Silo", fantastik okurları için "Locke Lamora'nın Yalanları" ve farklı bir şeyler arayanlar için de "Elif" (G. Willow Wilson) diyorum.*

8. *What is anime? Ahh! Vurmasana Ömer yaa!*

Hem kendi adıma hem de Kayıp Rıhtım ailesinden Tarık ve Hazal adına çok teşekkürler sevgili Celalettin :) - İ

Kişisel

Selamlar abi. Aklımda yine tilkiler dönüyordu, yazmak istedim ben de size. Bir şeyler izlerken, oynarken kendi kendime "peki ya bu şöyle olsaydı, yanından geçip gittin bunun ama bir de arka plan hikâyesini düşünsene şöyle bir karakterin..." tarzı şeyler kurup durduğumu fark ettim, yazmaya başladım ben de bunlar aklımdan uçup gitmeden. Üniversiteye geçince de tarih, edebiyat, sosyoloji gibi alanlarda formasyonum olmasa da okuyup kendimi geliştirmeyi, kafamda geçip duran şeylerle de birbirlerini beslemelerini istiyorum.

Burada aklıma başka bir soru geliyor ve yetkin bir abiye danışmaya itiyor beni. Mühendislik tercih edeceğim çok büyük bir ihtimalle ama oyun vs. hobilerimin (ve elbette dolu içerik ve insanlara sahip bir dergiyi yıllardır takip etmenin) bir getirisi olarak fikir üretip tasarım yapmak yönünde kendimi geliştirebileceğime inanıyorum. Bir iki örnekle desteklemem gerekiyor sanırım dediğimi; senaryo yazmaktan içindeki güç dengeleri ve sosyolojik temelleriyle fantastik bir ülke tasarlamaya, içeriği ve konseptiyle bir web sitesi tasarlamaya kadar gidiyor aklımdaki tilkilerin dolaşma alanı. Fakat şöyle bir durum var ki, benim bu alanlarda ne herhangi bir tecrübem ne de doğru düzgün bilgim var. Bu noktada da size danışmak istedim.

Haziran ortalarında gireceğim sınava, ondan sonra bunlara kafa yormak için müsait olacağım. Ofise hem sizleri görmek hem de bu konularda yardımınızı almak için uğramayı düşünüyorum yazın. Ben de biraz daha toparlamış olurum anlatıp soracaklarımı, konuşuruz siz de müsait olursanız. Ha unutmadan, iki tane daha söyleyeceğim şey var:

1. Cosmic Wings adında bir müzik grubu keşfettim, baktım fazla dinleyeni yok, size duyurmak istedim hemen.

2. Aklımda bir web sitesi fikri var, OGZ ailesindeki yazarların içini çok güzel doldurabileceği. Bir yanım "neden olmasın" derken öbürü "bir sen akıllısın" şeklinde yaklaşıyor. Evet internet o tarz zibilyon tane içerikle dolu ama benim aklımdaki gibi bir yaklaşım görmedim, deyip detay da vermeyerek iddialı, merak uyandırıcı ve gıcık bir şekilde keseyim.

Geldiğim zaman sunarım her bir detayıyla. Konuşuruz diğer şeylerle birlikte, sizler de müsait olursanız tabii. Herkese kucak dolusu sevgiler. Oturup bunları yazabilmek, okuyacağınızı bilmek bile yetiyor. Teşekkürü borç bilirim bu samimiyetiniz için. Sağlıcakla kalın :) *- Ekin Kaya*

Selamlar Ekin. O aklındakileri bir yere not etme alışkanlığını sakın ama sakın bırakmayasın. Sana derken kendime de diyorum bunu bu arada. En basitinden ayın başlarında bir video görüyorum mesela "aha bunu kesin koyayım Videolarda Bu Ay kısmına" diye düşünüyorum, sonra ayın sonlarında "ya bir video vardı sanki..." diye kalıveriyorum.

Tecrübe ettiği eseri yalnızca vakit geçirme olarak görmemek, onu özümsemek, onunla iç dünyasını zenginleştirmek, bir şeyler yaratan veya yaratmak isteyen birinin sahip olabileceği en önemli yetilerdendir kesinlikle. Bunu kaybetme ama öte yandan bir şeyler tecrübe etme eylemini sırf iş olarak görmeye başlamamaya, bunun eserin keyfine varmanın önüne geçmemesine de özen göster. Tarih, edebiyat ve sosyoloji güzel destek olacaktır şüphesiz. Ama bir konuda naçizane bir uyarı yapayım; "önce kendimi geliştireyim ondan sonra yapacaklarımı yaparım" mantığı da tehlikeli, hayallerindeki kadar güzel olmasa da iyi kötü bir şeyler ortaya koymaya çalış her daim, o konuda körelme. Mühendislik de güzel bir şey tabii ama sanatsal bir şeyler yaratma niyetindeysen bu kadar sayısal ve zaman isteyen bir mesleğe girip girmemek konusunu tekrar değerlendirmek isteyebilirsin. İstiyorsan da tutmayayım ama tabii :)

Ofise estiğinde uğrayabilirsin elbette, kapımız açık, gelip istediğini sorabilirsin ama sen yine de beklentilerini düşük tut :)

1. Demin dinledim de güzel grupmuş gerçekten. Kadın vokalli hard rock tadı hoşuna gidenlere ben de önereyim aynen.

2. Zaten dergiyle siteye anca yetişiyoruz başımıza iş çıkarma :) Merak etmedim değil ama şimdi, ettim yani.

O teşekkürü borç bilme durumu bizlerdedir asıl, kendine iyi bak.

Ya oyun oynuyorum oynuyorum, oynamak istediğim oyunlar listesi daha da uzuyor, anlamıyorum ben bu işi. Spider-Man bitmedi, daha bunun AC: Origins'i, Yakuza 0'su, Kingdoms of Amalur'u, Original Sin 2'si falan var kenarda duran. Off, çok dertliyim...

1 TL'ye Reklâm!

Reklamını yapmak istediğiniz bir şeyler var ama medyaya normal reklam çıkacak maddi gücünüz yok mu? Bir mail atın, değerlendirelim, her şey uygunsa yayınlayalım. 1 TL'yi de... Bir yerlerde karşılaşırsak ödersiniz artık :)



Gelecek Ayın Misafiri

Çizgi roman sevdalılarımızdan, heykeltıraş kişilik Emre Karaoğlu buralarda gelecek ay. Stan Lee'den ötürü bir baş sağlığı dilemeden geçmeyin.



Kartuşlara Üfleyen Adam

Emre Sümer
sumer@oyungezer.com.tr

Max Payne ile buluşma

Lise 2'de aniden Bursa'dan İzmir'e taşınmamız sonucu korkunç bir yalnızlığa gömülmüştüm. Bursa'daki lisemde sayısız dosta sahipken niyeyse aynı aşı İzmir'de tutmamıştı. Çevremdeki dostların azlığından dolayı potansiyel kız çemberim de oldukça dardı. Neyse ki elimde her zaman kuzenim Murat gibi bir koz vardı. Nihayetinde benim aksime bu konuda son derece atak olan kendisinin bu durumu öğrenmesi sonucu "Ben hafta sonu benim kızla buluşacağım. Ona söyleriz, çok tatlı bir arkadaşı var, onu da getirir yanında. Sen de gel işte sana da onu yaparız!" demiş ve dünyalar benim olmuştu. Dostluk, kardeşlik, insanlık dediğin buydu işte.

> "İNSANIN BÖYLE KUZENİ OLUNCA DÜŞMANA NE GEREK VAR?"

Cumartesi günü gelip çattığında sanki bir kızla buluşmaya değil de 23. Oscar Ödülleri'ne gider gibi ölümüne hazırlandım değerli dostlar. Bol kotum, siyah kolsuz tişörtüm, yer yer kırmızı spreyle boyanmış diken diken saçlarım (lütfen dalga geçmeden önce hatırlayınız, siz de ergen oldunuz), Linkin Park ve Evanescence dinlediğim için takmak zorunda olduğum devasa zincirler ve sarı güneş gözlüklerimle tastamamdım. Öylesine iddialı giyinmiştim ki buluşmaya giderken bindiğim belediye otobüsündeki insanlar bana Erol Büyükburç gözüyle bakıyordu.

Gayet cool bir biçimde kuzenim ve kızların buluşmaya gelmesini beklerken, karşıdan bir kıza sarılmış bir genç ve onlardan ayrı yürüyen başka bir kızın daha yaklaştığını gördüm. Yaklaşan bu genç basketbol şortu, deri parmaksız eldivenler ve Dino Crisis 2'deki Dylan modeli kestirilmiş saçlara sahip olduğuna göre kuzenimden başkası olamazdı. Çünkü ben ergenliğimi çakma metalci olarak yapıyorken o basketbolcu olarak yapıyordu. Yalnız bir sorun vardı, Murat ve sevgilisinden ayrı olarak gelen ve "çok tatlı" olması gerek kızın bu tarifle alakası bile yoktu. Kızın yüz ifadesi ilk oyundaki Max Payne'den farksızdı.

Bu yaşadığım korkunç hayal kırıklığını kuzenimin "Hohahaha, ne lan bu halin?" sorusu böldü gülmeyle karışık. O an içimden "Ulan sen asıl şortun üzerine giydiğin motosiklet eldivenlerine bak!" diyesim geldi ama onun yerine "yok abi her zamanki halim işte, heh heh" diye yanıtladım gülerek. Sonuçta yengenin yanında kuzenimi bozmak doğru olmazdı. Derken Max Payne'le, pardon kızla tanıştırıldım ve hep beraber yürümeye başladık. Ateşle sınavım asıl şimdi başlıyordu.

Evet, kız beklediğim kadar güzel olmayabilirdi ama ben de Brad Pitt değildim. Ve en önemlisi de yalnızdım. Bu yüzden "her zaman daha iyisi vardır" felsefesini bir yana bırakarak kızla muhabbet kurmaya çalıştım. Eğer muhabbeti iyiyse, ya da en azından sempatikse limon yalamış suratına katlanmak bir şekilde mümkün olabilirdi. Fakat kız bir türlü gülmüyordu, yüzündeki bütün gülme ve konuşma kaslarını çok ufak yaşta kaybetmiş gibiydi. Hayır, gülüp gülmemesi çok da umurumda değildi ama sinirim bozulmaya başlamıştı. Henüz The Dark Knight çekilmemiş olmasına rağmen kıza "Why so serious?" demek istiyordum. Suratsızlığından ölesiye tiksinmiştim.

Çok şükür ki bir ara kızlar kendi arasında muhabbete başlayınca ben de kuzenimin ensesine çullandım. Kendisi bu duruma deli gibi gülüp benimle alay ederken bense kendisine olan hakaretlerimi cep telefonuma yazıp, ekranını ona göstererek yapıyordum. Nihayetinde bu faciaya daha fazla katlanamadım ve telefonum çalıyormuş gibi yaptıktan sonra yalandan telefonumu açıp konuşuyormuş gibi yaptım. Acilen gitmem gerektiğini, hatta işin hayat memat meselesini olduğunu iddia ederek oradan derhal uzaklaştım. Bu numarayı yemiş olup olmadıkları umuruma bile değildi, çünkü Max Payne'le aynı şehirde bulunmaktan bile iğreniyordum artık. Üzerinden 10 seneden fazla geçmesine rağmen kuzenim neden bana böyle kazık atmıştı, hâlâ da bilmiyorum.

Bir süre önce bir okurumuz "Emre abi eskiden hep karamsar şeyler yazıyordu, neden artık neşeli şeyler yazıyor?" diye mail atmış. Umarım bu hatıram seni mutlu etmiştir dostum?





Emre Karaoğlu
emre@oyungezer.com.tr

Fanus

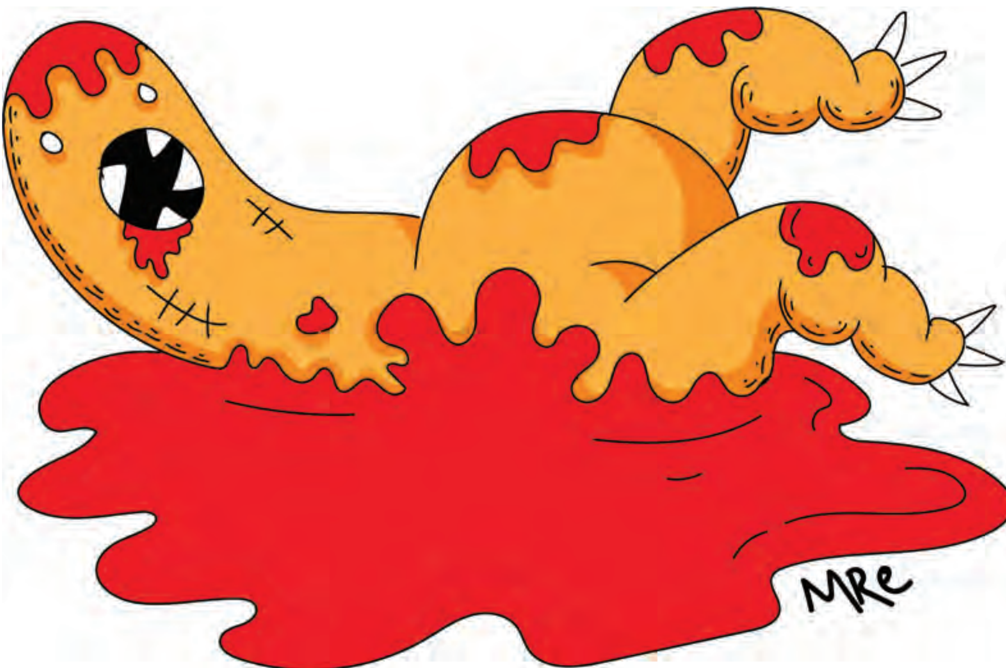
Gözlerimi açtığında ilk tavanı görenlerdenim ben. Kuru, dökük aşırı kötü ya da özensiz bir usta tarafından gizlenmeye çalışılmış rutubet izlerine bakarım tavanda. Birkaç dakika tavandaki bu işçiliği överim kendimce. Üst katta yaşayan adamın türünü hiç bilmediğim ve hiç bilmek istemediğim süs köpeğinin tırnak seslerini dinlerim. Ayılmam zaman almaz ama zaman alıyormuş gibi yaparım. Kahve içmeme de gerek yok kendime gelmem için ama güne kahvesiz başlamayı düşünemediğimi söylerim kendi kendime. Biraz güç varsa ayaklarımda sadece ayaklarımdan güç alarak kalkmayı denerim önce. Genellikle ikinci denememde oturur şekilde bulurum kendimi ama bugün dördüncüde anca toparlanabildim. Alarm kurmam uyanmak için, vücudumun tam olarak istediği uykuyu alması gerektiğine inanırım ve o zaman gün başlar benim için. Zaten dışarıda benim için pek az şey var, aslında dışarıda kimse için bir şey mevcut değil. Kaldı ki etrafta ne dışarısı için yeterince insan ne de etrafımdaki insanlar için yeterince dışarısı var.

> MAHALLE GEZEGENİNDEN BİLDİRİYORUM

Kapıların kiriş aralarına daha önceden sıkıştırdığım ıvır zıvırlar sayesinde sıradan bir ayak darbesiyle onları açmam ve daha sonra sessizce kapanmaları çok basit oluyor. Kolayca dişlerimi fırçalamayı özlediğimi fark ederken dün izlediğim, şimdilerde belgesel sanılan, aslında olmayan oynatıdan bir şey takılıyor aklıma. Uzaylılar tarafından kaçırıldığını iddia eden Meksikalı bir temizlik görevlisi ve kaçıranın türü ne olursa olsun anlattığı sıkıcı kaçırılma hikâyesi. Meksikalı adamın hikâyesi "masada yatıyordum, etrafıma toplandılar, ses çıkaramadım" gibi tüm okların uyku felcini gösterdiği klişe olaylardan ibaretti. Aslında o adama ya da o şovun yürütücüsüne ulaşıp yüzlerine yalancılar diye bağırmak istemiştim ama sinirim neredeyse düşüncem sonlanmadan yatışmıştı ve dişlerimi fırçalamadan evden çıkmıştım bile.

Bu sırada benim uzaylı denen yaşam formlarıyla ilgili düşüncemse, sevgili dünyamıza ilk ayak basan dünya dışı bedenlerin atalarımıza ait olduğu hakkındaydı. Artık anlamsız bulduğum fikrim kabaca şu şekildeydi; bu gezegen belli ki insan evladı için tasarlanmamış. İnsanlığın bu gezegene verdiği tek şey zarar ve ona bağlı kocaman sıkıntılar. Biz bu gezegende olmasak geri kalan tüm organizmalar kendilerince yaşayacak ve dünyanın sonu falan gelmeyecek. Hatta biz uzaylıların dünyaya tohumladığı gizli silahlarıyızdır belki. Belki de adımız aslında çevre kirliliği bombası ya da küresel ısınma saldırısı gibi bir şeydir. Başka galaksilerde de bizlerin tohumlandığı ve umarsızca çoğalarak tehdit ettiğimiz yer küreler mevcuttur.

Neyse ki ben ve tüm tanıdığım olan üç kişi artık silah olamayacak kadar çaresizdik. Mahalle görünümü verildiğini sandığım fanustan dışarı iki kere çıkarılmıştım henüz. Bunun ilkinde bana bir ahtapot çiz denen bir çocuğun çizeceği esere benzer birkaç şey sanırım beni sorguladı. İkincisindeyse yine ahtapotumsu iki cerrah, onlarca türdeşinin önünde benim olan sağ ve sol kolumu benden almışlardı. Dillerini hâlâ tam olarak anlamadığım için sebebini bilmiyorum, belki de onlar da daha önce benim kollarımdan korkup ilkel bir tepkiyle benden uzaklaştırdılar. Hâlâ buralarda olduğum için bunun sebebini öğrenebilecekmişim gibi bir his var içimde...



PORTAL



Kısaca

20 yaşındaki efsanenin komple baştan hazırlanmış yepyeni hali.

TÜR: Korku/Aksiyon | **YAPIM:** Capcom | **DAĞITIM:** Capcom | **PLATFORM:** PC, PS4, X-ONE | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 25 Ocak 2019

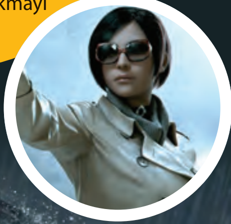
RESIDENT EVIL 2 REMAKE: GÖRMEYİ İPLE ÇEKTİKLERİMİZ

Resident Evil serisi zaman içinde çok değişti, yeni oyunların kimisi ayakta alkışlanırken kimisi yalnızca "iyi"ydi ancak RE2'nin oynayanlarının kalbindeki yeri her zaman başkaydı. Kendisini taptaze şekilde tekrar yaşamak müthiş olacak!

ENGİN VURAL

ADA WONG

Resident Evil oynayanların (ve hatta oynamayanların) önemli bir bölümü için Ada Wong'un yeri ayrıdır. Akıllarda yer eden kadın oyun karakterleri sıralanırken kendisinden bahsedilmeden geçilmez. Haliyle RE2'de de görmeyi iple çektiklerimiz arasında oyuncuların gözbebeği Ada Wong'u zikretmesek olmazdı. Her ne kadar yeni tarzı bazıları için hayal kırıklığı olsa ve eleştiri konusu edilse de belli mi olur, belki bu haliyle de yine kendine hayran bırakmayı başarabilir!



NOIR KOSTÜMLER

Resident Evil 2'yi bir film noir havasında oynamak fikri kimin aklına geldi acaba? Her kimse bunu düşünen, iyi ki düşünmüş. En azından ekran görüntülerini görünce benim içimden böyle geçti, umarım oyunu gördükten sonra da bu düşüncelerimiz devam eder. Kostümlerle birlikte siyah-beyaz filtreyi de kullanıp olayı tam film noir havasına sokalım bakalım nasıl olacak!



BULMACALAR

Belki sonrasında oturup düşününce "yahu bir kapıyı açmak için yüzlerce metre öteye gidip bulmaca çözmekte nasıl bir mantık olabilir" diye sormuşsunuzdur. Ama bu oyunların yaşattığı en büyük zevklerden birisi de o bulmacaları çözünce yaşanan tatmin hissi değil midir zaten? Bir Resident Evil oyunu oynayacaksak, herhalde bulmacalar olmadan olmaz. Yapımcılar hem orijinal oyundan tanıdık gelecek hem de yeni bulmacalar olacağını söylüyor.

MR. X

Resident Evil 2 deyip de Mr. X'i anmadan olur muydu hiç?! Orijinal oyundaki baş belamız Mr. X'in yeni görüntüsü de tartışma konusu oldu, ilk oyundaki boyuna göre epey kısa kaldığı yönünde eleştiriler geldi, Freddy'ye benzediği söylendi, yeterince "boss" bulunmadı. Ama sonuçta karşımızdaki Mr. X'se, yine başımıza bela olacağına şüphe yok. Biz de kendisiyle hesaplaşmak için sabırsızlıkla bekliyoruz!





CLAIRE VE LEO'NUN KLASİK KIYAFETLERİ

Kıyafetler meselesiyle kafayı bozmuş demezseniz (demezsiniz, demezsiniz, bizi seversiniz siz :)) yine iple çektiğim bir şey de Claire ve Leon'un orijinal oyundaki kıyafetleriyle oynayıp nostalji yapmak. Noir kostümler oyunun Deluxe paketiyle veya ek olarak satın alınabilirken, klasik kostümler oyuna ücretsiz olarak eklenecek; dolayısıyla "Bir de kostüme para mı verelim?" diyecek olanlar için ilk alternatifimiz klasik kostümler olacak. İlk oyundaki her bir detayı tekrar yaşamak isteyenler, Claire ve Leon'u bir de klasik kostümleriyle yönetip eski tadı tekrar almayı deneyebilecekler.

LICKER'IN YENİ HALLERİ

Korku/gerilim oyunlarına mesafeli oyunculardanım (ama Bloodborne'un yeri ayrı :)). Neden bu oyunları oynarken bu kadar geriliyorum? Geçmişimde nasıl bir travma var? Ne yaşadım da bu hallere geldim acaba? Yok canım, konunun licker'la ne alakası var!? Gayet halis muhlis bir arkadaşımızdır kendileri. Tanıtım videolarından gördüğümüz kadarıyla bu yeni haliyle daha da sevimli, insanın içini ısıtan bir şeye dönüşmüş. Yine uykularımıza misafir olmaya, zihnimizde ve kalbimizde müstesna bir yer edinmeye geliyor. Gözümüz yollarda kalmıştı zaten, buyursun gelsin!





SHERRY BIRKIN

Oyunumuzun kayıp çocuğu, ilerleyen dönemlerin meşhur ajanı Sherry Birkin'i hatırlayanlar vardır herhalde aranızda. Tanıtım videosunda kendisini de görmüş olduk. Bu kayıp çocuğu belanın göbeğinden alıp çıkartmak için elinden geleni yapmayacak kimse var mı acaba? Kendisini bir kez daha kurtarmayı dört gözle bekliyorum.





F1 ESPORTS PRO SERIES 2018 TAMAMLANDI

Brandon Leigh, bir defa daha parmağını sallaya sallaya şampiyon oldu

YİĞİT TEZCAN

F1 Esports Pro Series 2018, 16-17 Kasım hafta sonu Londra Gfinity Esports Arena'da yapılan dört yarışla birlikte tamamlandı. Ne kadar aşinasınız bilemem ama toplam 10 yarıştan oluşan şampiyona üç 10 Ekim'den başlayarak üç hafta sonuna dağıtıldı ve olup bitiverdi. Elbette ki bir LAN organizasyonu yapmak masraflı bir iş, bu yüzden şampiyonanın üç hafta sonu içinde patır kütür olup bitivermesi gayet anlaşılır bir şey.

Konuya başka yerden girdim ama 2017 yılındaki turnuvada şampiyon olan Brandon Leigh, bu yıl da işi son yarışa bırakmadan, dokuzuncu yarışla beraber şampiyon olmayı başardı. Görünen o ki, sim eSpor sahnesi de bir tane kötü adam kazanmış oldu. Benimkisi sadece bir gözlem ama sim racer'lar Brandon Leigh'nin o kendine aşırı güvenli hareketlerinden, yarışta birilerini geçince parmak sallamasından ve anladığım kadarıyla genel anlamıyla görünüşünden haz etmiyor. Kazananlar hiçbir zaman sevilmez ve belki işin içinde bir parça kıskançlık da vardır.

Oyungezer'e dönem dönem konuk olan Cem Bölükbaşı da şampiyonayı 10'uncu sırada bitirdi. Antrenman yapmak için beklediği ekipmanlar gümrükte takılınca ilk üç yarışı tümüyle kaçırdı; gerçekçi olarak baktığımızda ilk beşe girebileceğini söyleyebiliriz. Öte yandan Leigh, Daniel Bereznay veya Frederik Rasmussen kadar da hızlı değil. Ne var ki dünyadaki ilk beş sim racer'dan birisi olmak epeyce başarılı bir sonuç. Bu arada Kıbrıslı Salih Saltunc'un da şampiyonada başarılı bir performans sergileyerek dördüncü olduğunu söyleyelim.

Hazır bu konuya girmişken birkaç şeyden bahsetmekte fayda var: F1 şampiyonasının genel anlamda sim racing'i ne kadar temsil ettiği tartışılır. Zira sim racer'lar farklı oyunlara dağılmış durumda ve bu oyunlar içinde F1, hardcore sim racer'ların gözünde aslında çok da beğenilen ve ciddiye alınan bir oyun değil. Bu sürücülere hiçbir lafım yok; çoğu yıllardır farklı simlerde tepeye oynamış, "en iyinin en iyisi" türünden yarışçılar.

Sim racing'in ruhu hâlâ online yarışlarda gizli. Elbette ki bir LAN organizasyonu yapmak hem eSpor geleneğinde var hem de yeni yeni kendini gösteren bir dalın tanıtımı açısından iyi bir tercih. Sonuçta yayını izleyen herkes, beyaz çoraplı gençlerin bir direksiyon ve pedal seti eşliğinde birbirlerine karşı yarıştığı ortama şöylece bakarak sim racing'in ne olduğunu anlayabilir. Sim racing'in tam olarak ne olduğunu anlatmada zorluk çektiğimizden aslında bu iyi bir yöntem gibi görünebilir; ne var ki sim racing'in tam anlamıyla bu değil. Birçok insan gerçeğe daha yakın simülasyonları, bazıları da gerçek otomobillerde kullanılan parçalardan yapılan fren pedalların ve manyetik vitesli karbon fiber direksiyonları seviyor. Bu çok uzun bir konu, burada fazla uzatamayacağım.

Peki işin F1'in eSpor şampiyonalarında işin ekonomik tarafı nasıl? Öncelikle F1 ilk olmaya çalışıyor ve bu şampiyonayı bir keşif olarak görüyor; yani kısacası ayağını suya şöylece sokup çıkarıyor desek yanlış olmaz. Sim racing ve eSpor'u yan yana koymaya çalışan herkes gibi, onların da kafaları karışık. Öte yandan sürücülerin çoğu pek fazla para kazanmıyor; onlar için en büyük ödül büyük markaların bayrağı altında yarışmak.

"İyi de bu F1 takımları istese çocuklara doğru düzgün bir para veremez mi?" diye sorabilirsiniz. Şunu bilmekte fayda var: F1 takımlarının yıllık bütçeleri her ne kadar 100 milyon dolarları aşsa da, fabrika takımları dışında kalan takımlar her mali yılı ince bir ipin üzerinde cambazlık yaparak geçirebiliyor. Gelir gider çoğu zaman dengede oluyor, hatta sıklıkla zarar da ediyorlar (bkz. Force India). Dönen para çok büyük olsa da takımlar bilançolarında her zaman çok titiz olmak zorunda. Lafın kısası, her ne kadar eSpor'a harcanacak para yıllık bütçelerinin belki de 1000'de birini oluşturacak olsa da kendilerine kesin fayda sağlamayacak bir şeye asla yatırım yapmazlar.

Daha önceden bahsettiğim gibi Ferrari bu şampiyonada yok. Ancak bu işten uzak kalmayacaklarına yönelik rivayetler dönüyor. Ne pişirdiklerini belki de 2019 yılında görürüz.

BU AY NE OLDU?

Black Friday'dir, Steam indirimleridir, dijital mağazalarda ucuza satılan oyunlardır falan derken yine cüzdanları hafiflettik, değil mi? Aslında çok da fena yapmadık, çünkü özellikle de Aralık ayı oyun bakımından biraz fakir geçecek, biz de aldığımız oyunlara daha fazla zaman harcayabileceğiz. Her işte bir hayır vardır yani, Aralık'ta kafamızı dinleyelim.

ESER GÜVEN



1 Bethesda, **Fallout 76** şoku yaşadı. Aslında bunun böyle olacağı belliydi, yani pek şaşırmadık ama asıl merak konusu Bethesda'nın durumu toparlamak için neler yapacağı. Oyun Bethesda'nın son 12 yıldaki en düşük not ortalamasına sahip, hataları yerden yere vuruluyor, oyuncular mutsuz. Bir oyun daha çıkalı bir hafta olmuşken %33 indirime giriyorsa zaten orada ters giden bir şeyler var demektir. Bunlar yetmemiş gibi indirimin üzerine oyuna verdikleri paranın iade edilmesini isteyen oyuncuların **Bethesda**'ya toplu dava açması da söz konusu. Eh be Bethesda, ne yaptın sen böyle?

2 **Altın Joystick** ödülleri sahiplerini buldu. Yılın oyunu hangi oyun oldu dersiniz? God of War mu? Red Dead Redemption 2 mi? Bilemediniz, **Fortnite** oldu! Oyuncuların oylarıyla belirlenen bu ödüllerde Yılın PC Oyunu Subnautica, Yılın PS4 Oyunu God of War, Yılın Xbox One Oyunu ise Forza Horizon 4 seçildi.





3 İki dev isim bir araya gelirse elbette teoriler havada uçuşur! **Hideo Kojima**, Valve ofisini ziyaret ederek **Gabe Newell**'lea buluştu. Fotoğraflardaki parmak sayısından, giydikleri tişörtlere kadar her şeyden anlam çıkarmaya çalışıldı.



4 Ticaret Bakanlığı, oyunlardaki ani fiyat artışları gerekçesiyle **Sony Eurasia**'ya soruşturma başlattı ve firmadan savunma istedi. Örgütlü biçimde şikâyette bulunan oyuncuların başvurularını dikkate alan bakanlığın soruşturmasının ne kadar süreceği ve nasıl sonuçlanacağı belirsiz ama dövizdeki düşüşün ardından bile en azından şimdilik fiyatlarda bir değişiklik göremediğimizi söylemek lazım.

5 "Ne varsa eskilerde var" diyen Electronic Arts, **Command & Conquer** oyunlarının yeniden yapımları için **orijinal Westwood ekibini** bir araya getirdi! Yeniden yapılacak ilk oyunlarsa Command & Conquer: Tiberian Dawn, Command & Conquer: Red Alert, ek paketler Covert Ops, Counterstrike ve Aftermath olarak açıklandı.

➜ Dahası İçin: www.oyungezer.com.tr



6

Microsoft ilerisi için son derece büyük bir adım attı ve RYO türünün dev isimleri **Obsidian ve inXile**'ı satın aldığını duyurdu. Şu an geliştirilmekte olan Wasteland 3 gibi oyunlar çok platformlu olacak ama muhtemelen bundan sonrası için bu iki stüdyo da Xbox'a özel (aslında PC'de de olacaklar ama anladınız siz) oyunlar geliştirmeye başlayacak. Umarız iki stüdyo da söylendiği gibi iç işlerinde tamamen bağımsız hareket edebilirler.

7

Rainbow Six: Siege'le Asya pazarına açılmaya hazırlanan Ubisoft önce oyunun Çin'deki standartlara uyması için sansürleneceğini açıkladı. Kurukafalar, kan sıçramaları, hatta menü ikonları bile değiştirildi. Oyuncular Siege'in Steam'de olumsuz inceleme bombardımanına tutunca Ubisoft geri adım attı ve sansürleri kaldıracağını açıkladı. Nabız mı yokladılar nedir?



8

Sony herkesi şaşırtan bir açıklamayla **E3 2019**'a katılmayacağını duyurdu. E3'ün 24 yıllık geçmişinde ilk kez fuarda Sony yer almayacak ve bu büyük bir olay. Sony bu yıl **PlayStation Experience** de düzenlemeyeceğini söylemişti ve sebep olarak da geliştirilmekte olan oyunlarla ilgili gösterecek çok fazla şeylerinin olmaması gösteriliyordu. Ancak E3'ü de es geçecek olmaları büyük sürpriz, bakalım altından ne çıkacak.





9

The Witcher dizisinin tüm kadrosu ve canlandıracak oyuncular belli oldu ama tartışmalar bitmek bilmedi. Bu sefer de Triss rolünü oynayacak olan **Anna Shaffer** beğenilmedi ama artık yapacak bir şey yok. Bekleyecek ve kitaplara ne kadar sadık kalacaklarını, ne kadar politik doğruculuk oynayacaklarını kendimiz göreceğiz.

10

Final Fantasy XV'in başına gelenleri duydunuz mu? Square Enix, Final Fantasy XV'in yıldönümü yayınında güzel haberler vermek ve oyunu kutlamak yerine biri hariç planlanan tüm DLC'lerin iptal edildiğini açıkladı. Sırf bu da değil, meğer oyunun yönetmeni **Hajime Tabata** da kendi stüdyosunu kurmak için istifa etmiş. Tüm bunların Square Enix'in 33 milyon dolar zarar etmesinden kaynaklandığı konuşuluyor. DLC'leri geliştiren Luminous ekibi yeni bir AAA oyun üzerinde çalışmaya başlayacak.



Konuşanlar



@Grummz
(Mark Kern)

Diablo 2'nin yapımcılarından biri olduğum için bana "Diablo Immortal" fiyaskosunu soran çok kişi oluyor. Bunu söylemekten nefret ediyorum ama, bu artık Blizzard'ın oyuncuları anlamadığı anlamına geliyor.

Diablo 2, Starcraft, Broodwar gibi oyunların yapımcılığını yapmış, vanilla dönemi World of Warcraft'ın ekip liderliğini üstlenmiş Mark Kern, eski firması hakkında düşüncelerini net biçimde dile getirmekten çekinmemiş. Tweet'lerinin devamında da "belki de artık oyuncularla bağın kopmuştur ve artık sadece fildişi kulesinde yılda milyar dolarlar kazanan bir firmasındır" demiş.



@HIDEO_KOJIMA_EN
(Hideo Kojima)

Oyun yapmak da yemek yapmak gibi. Şef dediğin malzemeleri, ekipmanları ve pişirme yöntemlerini seçerek menüye karar verir. Sonra her bir tabağı bakarak, koklayarak, tadarak ve dinleyerek değerlendirir.

Üstad Kojima'nın oyun yapımını yemek yapmaya benzettiği bu mesajının ardından The Game Awards'un yaratıcısı ve yapımcısı Geoff Keighley de boş durmamış ve hemen "Şef Kojima, yeni tarifinizi tatmak için sabırsızlanıyoruz" diye değerlendirmiş fırsatı. Kojima cevap vermemiş, herhalde o sırada yemeği üzerinde çalışıyordu.





KİMDİR?

Aloy

GÜZEL OLDUĞUNUZ KADAR KÜSTAHSINIZ DA...

İPEK ATAM

Güçlü ve iyi yazılmış bir başkarakter bir oyunun sürükleyiciliğini ve çekiciliğini son derece arttıran bir etken kuşkusuz. *Horizon: Zero Dawn*'u bayılarak oynamış ve daha ilk dakikasından itibaren Aloy'u çok sevmiştim. Tabii bunda Aloy'un annemin gençliğine çok benzemesi de azıcık pay sahibi olabilir. Ama azıcık. Aloy'ın bütün güzelliği, masumiyetinde ve kimi zaman da patavatsız olacak derecede sözünü sakınmayışında yatıyor.

Doğar doğmaz kabilesinden dışlanarak, sadece tek bir insanı görerek ve tanıyarak büyüyen Aloy, çocukken dışlanmış olmayı bayağı dert etmişti. Ama hayatın onu götürdüğü yer, dışlanmışlığın tam tersi oldu. Kabileler tarafından kahraman ilan edildi, hatta onu ilahi bir varlık olarak görenler bile oldu. Aloy'un muhteşem hikâyesini ve yolculuğunu spoiler vermeden hakkıyla anlatabilmem çok zor, o yüzden hikâyesi hakkında yalnızca bu kadarını yazıp bırakıyorum.

Hem güçlü, hem inandırıcı

Çocukken inatçı ve meraklı olan, kendi bildiğini okuyan Aloy'un yetişkin olduğunda da değişmediğini görüyoruz. Yaşadığı ve öğrendiği birçok şeye rağmen kararlılığını bir an bile kaybetmeyen, kural ve kral tanımayan (bu noktada herkesin korkup saygı duyduğu esaslı karakterlerle "naber yea" modunda konuşmasına hasta olduğumu belirteyim), ben olsam "bi' dur Allah'ını seversen, zaten ortalık karışık" diyeceğim durumlarda bile insanlara yardım etme peşinde koşan, hırslı (ama o "ne olursa olsun başaracağım, hırrrss hırrrss" şeklindeki itici hırslılardan olmayan), son derece güçlü bir karakter Aloy. Öyle ki son yıllarda bir oyunda karşılaştığım en güçlü, en sevilesi karakterlerden biri diyebilirim. Oyunlarda güçlü karakterlerle karşılaşmak pek nadir bir şey değildir ama o karakterin süper kahraman ya da robot gibi değil, insan gibi yazılmış olması, yani sevilebilir olması nadirdir bence. Aloy daha oyunun başından itibaren sevdiriyor kendini. Toplumun dışında büyüdüğü için otorite algısı oluşmamış ve insanlarla nasıl konuşacağını bilemiyor bazen. İşte bu bocaladığı ve pot kırdığı anlarda aşırı sevimli oluyor. Kahramanlıklar yapan duygusuz bir karakter gibi değil de, içimizden biri gibi. Karşısında kim olursa olsun ne düşündüğünü direkt olarak söyleyebilecek, hatta kimi zaman karşısındakine haddini bildirmekten de sakınmayacak kadar doğal, içten ve aynı zamanda cesur.

Anlayamadıkları ve korktukları her şeyi Tanrı olarak adlandıran, bu tanrılara kurban veren ilkel insanlardan oluşan kabile ortamı hiç etkilemiyor Aloy'u. All-Mother'ın da, Sun God'ın da gerçek olmadığını biliyor. Mantığı ve düşünme tarzı, zamanının çok ötesinde. Elbette bunun spoiler olacağından açıklayamadığım sebepleri var ama, bu sebepler olmadan da Aloy'un tavrı ve algısı, içinde bulunduğu dönemin koşullarına göre saygı duyulası.

Ama Aloy'un yalnızlığına üzüldüm ben. Kendine yetecek kadar güçlü olmak ve yalnızlık çok farklı şeyler sonuçta. Kimseyi sevdirmediler şu kıza oyun boyunca. Halbuki bana kalırsa yan görevlerde karşılaştığımız karakterler arasında Aloy'un sevebileceği erkekler de vardı, kadınlar da. Diyaloglar sırasında üzücü bir konuşma olduğunda kaşlarını kaldıra kaldıra üzülen (yüz animasyonları biraz komikti kabul etmek gerekirse) şu masum kıza yalnızlığı nasıl reva gördünüz ey yapımcılar... (Dedi oyunlarda "aşk seçenekleri"ne iyice alışmış, şımartılmış oyuncu.)



Kabilesinden ayrılışı ona kabilesiyle yaşadığı sorunların küçüklüğünü de gösterir.



Bunları bilin!

- Doğum tarihi 4 Nisan 3021'dir.
- Nora kabilesinde dünyaya gelmiştir.
- Annesiz dünyaya geldiği için kabile tarafından lanetli ilan edilerek, bebekken kabileden dışlanmıştır.
- Başka bir dışlanmış olan Rost tarafından büyütülmüştür.
- Boyu 1.69'dur.
- Aloy ve Rost'un isimleri, "alloy" ve "rust" kelimelerinden türemiştir ve makine parçalarının önemli kaynaklar haline geldiği bir dünyada manidardır.
- Aloy ismi aynı zamanda H.G.Wells'in "Time Machine (Zaman Makinesi)" kitabındaki üstün insan ırkı "Eloi" ismine bir gönderme olabilir.

Üniversitelerde yeni nesil bir bölüm: Elektronik Sporlar

Elektronik sporlar akademik bir bölüm olarak tüm dünyada üniversitelere entegre edilmeye başlıyor. Elbette başta Amerika olmak üzere birçok üniversitede şu anda seçmeli ders olarak okutuluyor ancak bu bölümün bir fakülteye bağlı lisans programı haline gelmesi çok önemli bir dönüm noktası. Amerika'da ve İngiltere'de lisans düzeyinde bu eğitimler başladı ve doğrudan diploma programları olarak açılıyor. Kaliforniya, Pikeville ve Robert Morris Üniversiteleri ilk mezunlarını vermeye başladı. Belki de çok yakında Türkiye'de lisans ve yüksek lisans seviyesinde elektronik spor bölümlerinin açıldığına tanıklık edeceğiz.

Elektronik sporların ve organize video oyunu yarışmalarının büyümesi, spor, etkinlik ve eğlence endüstrilerinden büyük ilgi toplama başladı. Bu nedenle eSpor, spor yönetimi akademisyenleri için araştırma yapmak, öğrencileri eğitmek adına önemli bir alana dönüşüyor. Her yeni endüstrinin doğuşunda olduğu gibi, konuyla ilgili çözülmesi gereken bazı soru işaretleri de mevcut. Tüketicilerin ve uygulayıcıların kabullenmelerine rağmen elektronik sporların, spor yönetimi içerisindeki konumu tartışılıyor. Elektronik sporlar bir spor dalı olarak kabul edilmeli mi? Henüz bu soruya net bir yanıt çıkmasa da oyun çevrelerindeki popüler görüşe göre elektronik sporlar tüm tanımlayıcı kriterleri yerine getiriyor ve bu sebeple spor yönetimi alanında bir spor dalı olarak kabul edilmeliler. Aynı zamanda bir eğlence ürünü olarak sektörü yönlendirebilecek, şekillendirebilecek bir potansiyele de sahipler. Elektronik sporları bugüne kadar "oyuncu" olarak takip ediyor ve kendimizi konumlandırmaya çalışıyorduk. Ancak işin mutfağında yer almak, eSpor aktivitelerini düzenleyip büyük çaptaki organizasyonlara imza atmak isteyenler için yeni bir meslek doğuyor.

Elektronik sporlar içerisindeki en popüler türler FPS, gerçek zamanlı strateji ve spor oyunları olarak dikkat çekiyor. Dolayısıyla da etkinlikler sayılı oyunlar arasında şekilleniyor. Bunların başında League of Legends, Hearthstone, Starcraft, Counter Strike, Overwatch ve Dota2 gibi oyunlar geliyor. Tek oyunculu ve çok oyunculu takımlar için küçük ve büyük ölçekli etkinliklere nasıl ev sahipliği yapacağınızı, takımlar geliştirmek için iş planları oluşturmayı, çevrimiçi topluluklar oluşturmayı ve etkinliklerinizi dijital pazarlama yoluyla teşvik etmeyi öğrenmek bu bölümdeki temel amaçlar. Aynı zamanda, güncel dönemde oldukça popüler olan elektronik sporlar, seyirci ve hayran kitlesi kültürünü ve farklı oyun türlerini keşfetmeye de olanak sağlayacak bir bölüme dönüşüyor.

Alanda ders verecek akademisyenlerin bazı çekirdek yetenekleri olması gerekiyor. Pazarlama, oyun tasarımı, interaktif medya teknolojisi, etkinlik yönetimi ve uygulayıcılar olmak üzere çeşitli uzmanlık alanlarından gelen öğretim üyesi ve görevlilerinin özellikle kodlama, matematik, yapay zekâ ve yeni oyun teknolojileri konusunda sağlam bir altyapıya sahip olmaları bekleniyor. Büyük ölçekli ticari bir etkinlik gerçekleştirmenin sadece teknolojik ve sosyal değil, dikkat edilmesi gereken hukuki yönleri de var. Yasal olarak hiçbir kırmızı çizgiyi geçmemek ve ticari sponsorları bu anlamda bağlayıcı hale getiren zorluklara sürüklememek gerekiyor. Etkinlik sırasında topluluğa çalınacak parçaların bile özenle seçilmesi, etkinlik mekânının güvenliğinin sağlanması ve etkinlik programının izin alınan belediyeye eksiksiz bir şekilde tüm evraklarıyla sunulması gibi birçok detay var. Ayrıca bu detaylar ülkeden ülkeye, hatta şehirden şehre bile değişebiliyor. Özellikle program kapsamında verilecek derslerin içeriği çok hassas bir şekilde hazırlanmalı, hızlı değişen teknoloji dünyasını doğru yansıtabilen bir ders programı uygulanmalı. Örneğin StaffordShire Üniversitesi eSpor programından alınan örnek bir müfredatı bu sayfalarda yer alan tablodan inceleyebilirsiniz.

Elektronik sporların yeni bir endüstri oluşturmaya başladığını şimdiden görmemiz gerekiyor. Yenilik, kültür, teknoloji, spor ve iş dünyasını birleştirebilen oldukça karmaşık bir yapıyla tanışıyoruz. Bu süreçte değişime adapte olabilen herkes, sektör içerisinde anahtar pozisyonlara sahip olacak. İşin eğitimini alıp elektronik spor aktivitelerini bir meslek olarak icra etmeye çalışanlar özellikle Türkiye gibi gelişmekte olan pazarlarda tüm kazanımların oluşturduğu pastadan büyük bir pay kazanacaklar. Birkaç ülke dışında bu alanda yetişmiş personel yok, istihdam sağlarken yakın alanlarda çalışan kişiler tercih ediliyor. Doğrudan eSpor mezunu olan kişilerin ne kadar büyük bir avantaj sağlayacağını tahmin etmek hiç de zor değil.

Bu bölümlerden mezun olan öğrencilerin çok dar bir çalışma sahası olacağını düşünüyorsanız fena halde yanılıyorsunuz demektir. eSporla bağlantılı bölümleri okuyan her kişi, matematik, yazılım, fizik, yönetim bilimleri, ekonomi ve iktisat gibi



1. YIL	2. YIL
İş Simülasyonu Projesi	eSpor Etkinliklerini Fonlama
Yöneticiler İçin Aritmetik	eSpor Etkinlik Deneyimi
eSpor Güncel Konuları	eSpor Ekosistemi
Yöneticiler İçin İletişim	Akış Düzenleri ve Kurulumu
Yönetimsel Uygulamalar	Rekabetçi Oyun Kültürü

dersleri alarak çoklu disiplin bir eğitim görmüş olacak. Böylece mezun olduktan sonra birçok alternatif sektörde iş arayabilir, aldığı eğitimi farklı uzmanlık alanları üzerinde tecrübe edebilir. Yine eSpor programlarını "oyuncu" yetiştren programlar olarak düşünmemek gerekiyor. Elbette birçok oyunu oynayacak ve güzel zaman geçireceksiniz. Yine de bu program tamamen eSpor dünyasının örgütsel düzeydeki işleyişini, etrafında oluşturduğu ekonomiyi ve organizasyon çabalarını temsil ediyor. Amaç en iyi oyuncuyu yetiştirmek değil; başta eSpor etkinlikleri olmak üzere oyun dünyasının ihtiyaç duyduğu yeni sistemleri şekillendirmek.

Kısa bir zaman öncesine kadar eSpor takımı olan üniversiteler tercihimize etki ederken, artık eSpor bölümü olan üniversiteler önceliğimiz olmaya başlayacak. Kolombiya Üniversitesi 2016 yılında eSpor bursu veren ilk eğitim kurumu olma unvanını kazandı. Bunu da önceki senelerde kendi liselerinde düzenledikleri bir yarışmayla gerçekleştirdiler. Düşünsenize, bir eSpor etkinliğindeki yüksek performansınız sayesinde köklü bir üniversitenin "eSpor Etkinlikleri" bölümünü kazanıyorsunuz ve dört yıl sonra bu bölümden başarıyla mezun olarak yeni burslu öğrencilerin seçileceği etkinlikleri siz organize etmeye başlıyorsunuz. Böyle bir kariyerin hayali bile güzelken, çok yakında gerçek olabileceğini de artık biliyoruz. Yol haritanızı baştan iyi belirlerseniz ulaşılabilecek bir hedef. Bu yönde alacağınız bir karar için şimdiden düşünmeye başlayın ve ailenizi ikna etmek için çözüm arayın. Ülkemizde genelde yanlış üniversite ve bölüm tercihleri sebebiyle yaptığımız işi sevmek zorunda kalabiliyoruz. Ancak elinizde fırsat varken sevdiğiniz işi yapmanın yollarını aramak muhteşem olacaktır...

Doç. Dr. Erkut Altındağ
Beykent Üniversitesi
İİBF Öğretim Üyesi
erkutaltindag@beykent.edu.tr



3. YIL	4. YIL
Etkinlik Planlaması ve Stratejisi	eSpor Fuarları
Çokoyunculu eSpor Etkinlikleri	Dijital Trafiği ve Sosyal Medyayı Kullanma
Takım Kurma	Topluluk Yönetimi
Oyuncu Seçimi ve Ev Sahipliği	eSpor Analizleri
eSpor Entegrasyonu: Kurallar ve Riskler	
İçerik Oluşturma	



Akademik Referanslar:

Ayar, H. (2018). "Development of e-Sport in Turkey and in the World", International Journal of Science Culture and Sport, Mart, 6(1), 95-102. Cunningham, G. B., Fairley, S., Ferkins, L., Kerwin, S., Lock, D., Shaw, S. ve Wicker, P. (2017). eSport: Construct specifications and implications for sport management. Sport Management Review. 21(1), 1-6. Funk, D. C., Pizzo, A. D. ve Baker, B. J. (2018). eSport management: Embracing eSport education and research opportunities. Sport Management Review. 21(1), 7-13. Pizzo, A. ve Funk, D. (2017). eSport vs. sport: A comparison of consumer motives. Sport Marketing Quarterly. StaffordShire University E-Sport Academic Year Syllabuses

 Olmasa da olur  Gelse de oynasak!  Ölüyoruz reis!

Bazı oyunların sadece ismini duymak bile iyi hissettiriyor





ENGİN VURAL

KINGDOM HEARTS III

Hikâye sona ermek üzereyken...

2002'de başlayan Kingdom Hearts serisi, toplam oyun sayısını 9'a çıkaran ara oyunlar, HD versiyonlar, yeniden yapımlarla bugüne kadar geldi. Kingdom Hearts III, serinin olmasa bile Xehanort hikâyesinin finali olacak ve haliyle büyük bir merakla bekleniyor. Bakalım şansımıza neler çıkacak!

Seriyle henüz tanışmayanlara özet geçersek, karanlık ile aydınlık arasındaki mücadelede başkarakterimiz Sora ve arkadaşlarına yardımcı olmaya, karanlığı geldiği yere göndermeye çalışıyoruz. "Keyblade"ler adlarına yakışır şekilde anahtar bir rol oynuyor bu mücadelede -ki yeni oyun bu konuda bilmediğimiz noktaları da aydınlatacak büyük ihtimalle. XIII isimli örgütü durdurmaya (veya belki de onlarla iş birliği yapmaya), Master Xehanort'un şeytani planlarını engellemeye çalıştığımız bu hikâyede, yine birbirinden renkli dünyaları ziyaret edeceğiz.

KH3'te yer alacak Disney dünyaları saymakla bitmez. Paylaşılan son videoya göre; Winnie the Pooh'u ve arkadaşlarını ziyaret edeceğimiz "100 Acre Wood", mini oyunlara ve bulmacalara ev sahipliği yapacak. Daha önceden bildiklerimizi sıralamak gerekirse de: Tangled, Toy Story, Hercules, Big Hero 6, Frozen, Monsters Inc, Pirates of the Caribbean dünyalarını ziyaret edeceğiz. Tabii bunlara Twilight Town gibi seriye özgü mekânları eklemeyi de unutmayın. Özellikle Toy Story, Monsters Inc. gibi Pixar dünyalarının oyunda nasıl yer alacakları en merak edilen şeylerden biri olsa gerek. Oyun çıktığında fragmanlarda gösterilmeyen sürpriz dünyalarla karşılaşır mıyız, o da ayrıca merak konusu.

Serimizin esas oğlanı Sora'ya macerasında eşlik edecek veya karşımıza çıkacak karakterler de oyunun ayrı bir güzelliği. Goofy, Donald, Mickey, Riku, Kairi gibi eski dostlarımızla hasret gidermek harika olacak her şeyden önce. Onlar dışında yukarıda saydığım dünyalardan Rapunzel, Elsa, Woody vs. gibi karakterler elbette ki maceramıza eşlik edecek ve hatta Wreck It Ralph'ten Ralph, The Little Marmaid'den Ariel gibi farklı dünyalardan misafirlerimiz de olacak.

Keyblade'ler konusunda da çeşitlilik bekliyorum tabii ki. Önceki oyunlardan aşina gelecek Keyblade'lere yenileri de eklenecek. Bu oyunla birlikte Keyblade'lerin kökeni hakkında bilgi eksikliğimizi de giderme şansımız olacak.

Özetle pek çok dünyayı ziyaret edip tanıdık-tanımadık pek çok karakterle çeşit çeşit maceraya atılacağız KH3'te. Bu oyunla birlikte "Dark Seeker Saga" nihayete erecek, finali görmek için artık gün sayıyoruz. Tetsuya Nomura'nın elinden yine çok etkileyici bir oyun çıkacağına şüphe yok!

Duyurulan dünyaların hepsi de ilgi çekici ama tabii asıl merak edilen KH lore'uyla direkt ilgili bölümler.

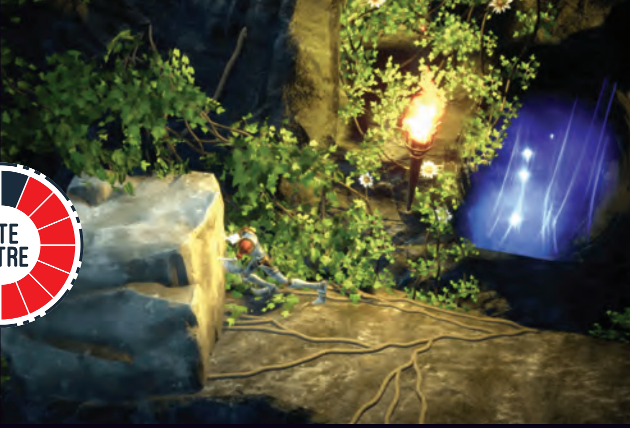




Son duyurulan dünya mini oyunlarla dolu 100 Acre Wood.

TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM / DAĞITIM:** Square Enix | **PLATFORM:** PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 29 Ocak 2019







MEDIEVIL REMAKE

Çocukluğumuzun efsaneleri bir bir cilalanıp geri dönerken *Crash* ve *Sypro*'nun izinden giden bir yeniden yapımla daha karşı karşıyayız. Hem de bu öyle bir yeniden yapım ki zamanında hayranların yaptığı kısacık bir demo bile olay olmuştu. Herhalde oradan cesaret alan Sony de madem paramız bol yaptıralım bir daha diyerekten ilk PlayStation'ın trajikomik iskelet kahramanı Sir Daniel Fortesque'i yeniden yaşama döndürmeye karar vermiş (Kaç kere dirildi adam yahu?). Pek ismini cismini bilmediğimiz Other Ocean Interactive oyunu baştan yaparken özüne sadık kalmaya azami özen gösterirken teknolojinin imkânlarını da sonuna kadar kullanmış. Oyun 4k ve 60 fps desteğiyle gelecek örneğin ve orijinalinde bulunan kamera sorunları ve oynanabilirlik sıkıntıları da modern bir kontrol şeması da eklenerek giderilecek. Orijinal oyunu yapan Cambridge Studios ekibinden bazı isimler de bu yeniden yapıma destek vermişler ve onların deyimiyle nihayet "en başından beri istedikleri" oyunu yapabiliyorlarmış.

Yani hayranlar memnun, yapımcılar memnun, geriye sadece önümüzdeki yılı (muhtemelen ilk çeyreği) beklemek kalıyor. Ayrıca bu ilk oyunun ilk yeniden yapımı da değil, daha önce *MediEvil Resurrection* adı altında PSP için bir oyun mevcuttu ve evet Nightmare Before Christmas hissiyatı almanız da yapımcıların tamamen o filme öykünmesi yüzündendir (sonuçta film o zamanlar popülerdi). Neyse efendim *MediEvil Remake* başarılı bir oyunun daha da geliştirilip serpilmiş versiyonu olacak belli ki. Yani şimdiden kılıçları hazırlayıp tek gözünüze mukayyet olarak bekleyiniz kendisini. ■ **EREN E.**

TÜR: Aksiyon / Macera | **YAPIM:** Other Ocean Interactive | **DAĞITIM:** Sony | **PLATFORM:** PS4 | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2019







TOTAL WAR: THREE KINGDOMS

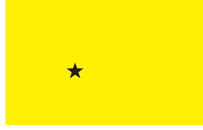
...ve Han Hanedanlığı sona ermiş, Çin üç parçaya bölünmüş durumda. Dong Zhuo bir çocuk imparatoru kuklası haline getirmiş, hüküm sürüyor. Ve diğer iki lider, Cao Cao ve Yuan Shao da ittifak kurup Dong Zhuo'yu alaşağı etmenin peşindeler. Ve burada da biz devreye giriyoruz.

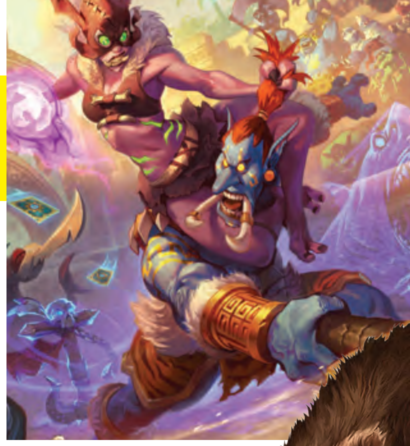
Total War ilk defa Çin'e gidiyor ve ilk oyun görüntüleri ilgi uyandırıcı. Çin tarihi boyunca destansılaşmış güç oyunları, efsaneleşmiş kahramanlar bizi standart strateji oyunlarından az buçuk farklı bir yöne götürüyor. Örneğin ordu orduya savaşın dışında bir de başa baş düello mekaniği bizleri bekliyor. Ayrıca alışılagelmiş şekilde taraf değil de, 11 karakterden birini seçerek başlıyoruz. Bu karakterlerin farklı aktif ve pasif özellikleri nasıl savaşacağınızı, ne gibi politik hamleler yapacağımızı etkiliyor. Örneğin bazı karakterler yüz kişilik bir bölüğe karşı tek başına savaşabiliyorken kimi karakterler de daha ince, stratejik hamleler yapmakta usta. Fakat hepsi için de amacımız aynı; generalleri kendi etrafımıza toplayıp Çin'i birleştirmek.

Hikâyenin mitolojik yanları benim ilgimi en çok çeken noktalardan birisi oldu fakat *Total War*'un tarihi yönünden daha çok haz alan oyuncular için gerçekçi senaryolarla oynayabileceğiniz bir klasik mod da olacak. Burada elbette ki tek başına yüz kişiye dalan savaşçılar olmayacak. Ama kurgusal tarihe karşı zaafım var sanırım, çünkü uzun zamandır bir strateji için bu kadar heyecanlanmamıştım. ■ **GÜLHİS**

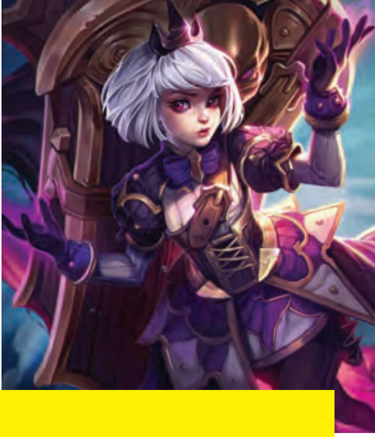
TÜR: Strateji | **YAPIM:** Creative Assembly | **DAĞITIM:** Sega | **PLATFORM:** PC | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 7 Mart 2019













BLIZZ con 2018



BlizzCon'un neden "ayrı bir dünya" olduğunu bir kez daha anladık bu yıl. Üç günde efsane patron Mike Morhaime'dan yüzlerce Murlock cosplaycisine kadar Blizzard'a dair her şeyi bir arada görünce, insan gerçek dünyadan kopuyormuş hakikaten.







Warcraft III Reforged

Frostmourne hungers...

Benim şahsen bir Blizzcon'dan alıp alabileceğim en muhteşem haber *Warcraft IV* olur. İkinci sırada da *Warcraft III*'ün yeniden yapımı vardı zaten. Senaryosunu tekrar tekrar bitirdim, LAN partilerinde arkadaşlarımla kesiştim, tower defence, Judgement Day gibi modlarını yıllarca oynadım… Ve işte olabilecek ikinci en iyi şeye nihayet kavuşuyorum!

Burning Legion'ın dünyaya inişi, Illidan'ın kurtarılışı, Arthas'ın düşüşü (veya bakış açınıza göre yükselişi) derken müthiş epik bir hikâyesi vardır. Nice *WoW* oyuncusunun *W3*'e adım atmadığını içim parçalanarak gözlemledim yıllardır, bu eksiği gidermek için de milyonlarca oyuncu için harika bir fırsat olacak *Reforged*. İçinde hem *Warcraft III*'ün ilk çıkan hali *Reign of Chaos* hem de genişleme paketi *Frozen Throne* olacak bu arada.

Oyun komple baştan yapılmıyor ancak grafik yenilenmesinden de çok daha fazlası var *Reforged*'da. Modeller, animasyonlar vs. bayağı bir modernleşmiş her şeyden önce. Mesela daha çizgi filmsi ve basık olan karakterler daha gerçekçi hale getirilmiş ki yeni modelleri müthiş sevdim. Ara sahneleri çoğunlukla izometrik





kamerayla yapılmıştı eskisinin, bu kez daha yakın çekimli, dudak senkronlarına dikkat edilmiş, daha sinematik bir anlatım söz konusu. Tabii render'lı ara videolar da bayağı elden geçmiş, duyuru videosunda açıkça görebilirsiniz. *Reforged*'dan en çok istediğim şeylerin başındaysa zamanında yapımcıların zamansızlıktan çok özenemediği, basitçe geçiştirmek zorunda kaldığı söylenen Arthas vs. Illidan dövüşünün şöyle kallavi bir render'lı video şeklinde sunulması. Lütfen olsun...

Harita editörünün ve custom haritaların da oyunda yer alacağını müjdeleyeyim ayrıca. Senaryo bittiğinde kenara bıraktığınız oyunlardan değildir *W3*, MOBA türünün doğduğu oyundur diyeyim siz anlayın. Alakasız animelerden karakterlerin bir araya geldiği MOBA modlarını veya tower defence modlarını tekrar oynamak için sabırsızlanıyorum. Ha tabii normal dalışmalı multiplayer desteğinin de olduğunu söylememe gerek yok sanırım.

İster tek kişilik oyun insanı olun ister rekabete dayalı oyunları sevin, *Warcraft III* her iki oyuncu tipi için de tarihin en iyi oyunlarından biriydi ve hatta hâlâ da öyle. Şimdi daha iyi haliyle karşımıza çıkıyor oluşu cidden çok büyük olay. 2019'da başka strateji oyunu çıkmasa da olur, sırf *W3* yeter. ■ **ÖMER**

World of Warcraft Classic

Oyun geri geliyor, peki ya giden yaşlar?

World of Warcraft, vanilya haliyle oynadığım en eğlenceli DVO'lardan biridir. Oyuncuların da vanilya *WoW*'u yani Blizzard değimiyle *WoW Classic*'i yıllardır istemelerine açıkçası çok şaşırmıyorum. Bu sene Blizzcon'da önceden duyurulan ancak ilk kez gösterilen *WoW Classic* oyuncularına yenilikler değil aksine "eskilikler" vaat ediyor. Blizzcon'a ait sanal bilet sahipleriyle birlikte biz de oyunu deneme şansı bulduk ve Blizzard'ın tozlu raflardan çıkardığı bu elmasın hâlâ değeri var mıymış yerinde inceledik.

World of Warcraft ilk çıktığında o zamanlar çok havalı olduklarını düşündüğüm Paladin'lerden biriyle oynamıştım. O zaman Paladin oynamamış oyuncular için anlatmam gerekirse sıradan bir mob'u öldürmenin 1 dakika sürdüğü, atılan güçlendirme büyülerinin sadece 5 dakika dayandığı, 40 kişilik bir raid'i buff'lamanın teker teker 3 dakika sürdüğü lanet bir sınıftı. *WoW Classic*'de Paladin oynamaya başlayınca da Molten Core raid'lerinin, açık dünya dövüşlerinin yerini o kötü anılar yavaş yavaş almaya başladı. Oyunun *Classic* sürümü bana bir şey öğrettiyse o da Paladin oynamanın 14 yıl önceki kadar sıkıcılığı oldu. 15. seviyeden başlayan test sürümünde Mage, Warrior, Warlock, ne denediysem aldığım deneyim aşağı yukarı aynı oldu.

Blizzard aynı zamanda *WoW* abonelerinin *WoW Classic*'e bedava sahip olacaklarını belirtti ki bu çok iyi bir haber. Zira *Classic*'in sadece anılarda güzel olduğunu hatırlayacak oyuncular boşuna para vermek istemeyeceklerdir. *Classic* oyuncuların uzun zamandır isteyip arzuladığı bir içerik olmasına rağmen ben şahsen bunun tutup uzun süreli olarak popüler kalabileceğine ihtimal vermiyorum. ■ **ALİ**







ALLIANCE'IN YÜZÜ GÜLECEK Mİ?

World of Warcraft'ın Ağustos'ta yayınlanan genişleme paketi Battle for Azeroth, oyunun sıkı takipçilerini tabii ki sevindirdi ancak ana hikâyenin gidişatı, özellikle Alliance tarafında bir miktar hayal kırıklığı da yaratmadı değil. BlizzCon sırasında oyunun prodüktörlerinden Shani Edwards ve tasarımcılarından Morgan Day ile bir röportaj yapma şansımız oldu ve bu fırsatı büyük ölçüde "ne zaman gülecek Alliance'ın yüzü" sorusuna cevap arayarak kullandık. Aşağıda bu muhabbetin bir özetini bulacaksınız:

SERPİL: ***İlk sorum son yama Tides of Vengeance'la ilgili. Saurfang görevinde bize iki seçenek sunuluyor, ister Saurfang'e yardım ediyoruz, istersek de Sylvanas'ın tarafını tutuyoruz. Oyuncuya seçenek sunulması harika bir adım olmuş ama verdiğimiz kararların bir sonucu olacak mı? Seçimlerimizin sonuçlarını görecek miyiz?***

MORGAN DAY: Oyunculara seçim şansı sunuyor olmak bence de harika bir şey. Battle for Azeroth'ta bunu gördük ve Tides of Vengeance'ta da devam edeceğiz. Oyundaki her şey bu yamayla bir dönüm noktasına ulaşıyor diyebiliriz. Bir doruk noktasındayız. Geçen sürede oyuncuların hislerine şahit olduk. Slyvanas'ın yaptıklarının haklı mı haksız mı olduğu çok tartışıldı örneğin. Saurfang'in olduğu ilk video Old Soldier'ı daha önce görmüştük, BlizzCon açılışında da Lost Honor videosunu izledik. Bu gösterimde farklı oyuncuların verdiği farklı tepkileri izlemek bile çok güzel. Son derece karmaşık bir hikâye var ve bunu farklı yönlerden anlatmak mümkün. Sylvanas'ı mı tutacaksın yoksa Saurfang'i mi? İkisi de olabilir. Bahsettiğin seçimlere gelirsek... Uzun vadede ne gibi sonuçları olacağını söyleyemem. Fakat, evet, yapılan seçimlere göre farklı sonuçlar ve ortaya çıkması muhtemel farklı olaylar söz konusu.

SERPİL: ***Yani bu tipte, oyunun sonucunu değiştirecek görevler görmeye devam edeceğiz?***

MORGAN: Tides of Vengeance'ta keşfetmeyi hedeflediğimiz farklı hikâye ögeleri var. Dediğim gibi, Alliance ve Horde arasındaki savaş bunların başında geliyor. Oyunla ilgili her konuda olduğu gibi burada da oyuncuların geribildirimlerini dinliyoruz. Sonuçlara bakıyoruz ve gelecekte vereceğimiz kararları da sıklıkla bu belirliyor.

SERPİL: ***Aslında sıradaki sorum da biraz bununla ilgili. BfA'dan beri oyun biraz Horde merkezli gidiyor. İlk adımı Horde atıyor, Alliance sadece tepki veriyor, ve kaybediyor. Alliance tarafındaki oyuncular "neden hep biz***

→

World of Warcraft

BfA'nın zamana ihtiyacı var

Battle for Azeroth içerik eksikliği yüzünden oyuncuların tepkisinin çekse de Blizzard senaryo bakımından son yılların en tartışmalı içeriklerini de bu ek paketle birlikte getirdi. Sylvanas'ın ani kararları, Alliance'ın sert önlemleri derken oyuncuların hemen hemen hiçbiri *Warcraft*'ta neler olacağını tahmin edemez hale gelmişti (merak ediyorsanız Sylvanas'ın ikinci bir Garrosh olmayacağına eminim).

Battle for Azeroth için ilk önemli duyuru *Rise of Azshara* içerik paketiyle ortaya çıktı. Oyunun en sevilen Naga'sı Azshara geri geliyor ve Burning Legion'ın boşalttığı o "büyük kötü güç" boşluğunu eski tanrılardan birisiyle dolduruyor olacak. Gelecek 8.1 yamasındaysa Horde'un geleceğini belirleyecek bir karar oyuncuların elinde olacak: Saurfang mi yoksa Sylvanas mı desteklenecek? Milyonlarca oyuncunun vereceği kararların oyunu nasıl etkileyeceğini fazlasıyla merak ediyorum.

Paketin sınırlı içeriğine ait problemlerin de uzun vadede gideceğini düşünüyorum. 11 Aralık'ta gelecek *Tides of Vengeance* yamasıyla savaş iyice alevlenirken, eski tanrıların geri dönüşünü ve Azshara dövüşünü 2019 yılında karşılıyor olacağız. Şahsen *BfA*'yı ve bitmeyen reputation ve görev grind'larını daha fazla oynamak istemiyorum ancak hikâyenin nasıl bağlanacağını merak etmiyor değilim. ■ **ALİ**



HEROES OF THE STORM

Heroes of the Storm'a Blizzcon'da eklenen yeni kahraman Orphea, oyun için özel bir anlam taşıyor çünkü Orphea oyunun ilk orijinal karakteri. Yani bu *Heroes of the Storm* "diğer Blizzard oyunlarının karakterlerinin birbirine daldığı oyun" olmaktan az da olsa çıkıyor demek. Ha çok özenli bir lore beklemeyin, karakterin hikâyesi alabildiğine klişe ve özensiz ama olsun, hiç yoktan iyidir. Oynanışıysa keyifli ve zor, ciddi manevra kabiliyetine ve hasar potansiyeline sahip. Bir de bu arada bir şaka olarak başlayan "hademe Leoric" de gerçek oldu ve Leoric'e hademe skin'i geldi. ■ **ÖMER**



OVERWATCH

Overwatch vahşi batı esintili yeni kahramanı Ashe'e kavuştu Blizzcon sırasında. Biraz kendini beğenmiş ve biraz haddinden fazla özgür ruhlu olan Ashe tüfeğiyle orta mesafeden etkili ve ikincil silahıyla rakibiyle arasına mesafe koyabiliyor (veya yine bu ikincil silahıyla yerden yükselebiliyor). Attığı dinamitle toplu hasar vermesinin yanında ortama yardımcısı B.O.B.'u da çağırabiliyor. Genel olarak beğeniyle karşılanan bir kahraman oldu kendisi. **ÖMER**





Hearthstone

Trollük zamanı

Hearthstone'un merakla beklenen yeni içeriği troll'ler ve *Battle for Azeroth*'dan tanıdığımız troll kralından ismini alan *Rastakhan's Rumble* olarak ortaya çıktı. Benzer kart içeriklerine oranla daha fazla büyü ve pasif özellikli kartlar içerek bu seride, spot ışıkları Loa'lar ve ruh kartları alıyor.

Blizzcon'da sınırlı olarak gösterilse de her sınıfın bir Loa kartı olacak ve bu hayvan ruhları sınıfla uyumlu özelliklerle birlikte geliyorlar. Örneğin Paladin'e ait kaplan loa'sı Divine Shield, Charge ve Lifesteal'la birlikte gelse de oyuna girebilmek için ilk etapta toplam 25 mana gerektiriyor. Neyse ki ilk el gizli kalan pasif özellikli ruh kartlarıyla bu büyüleri daha ucuza yapıp avantaj yakalayabiliyorsunuz.

Rastakhan's Rumble özellikle son dönemde fazla rastgeleleşen *Hearthstone* meta'sına da bir çözüm olacak gibi duruyor. Doğru kullanıldığında oyunu adeta kazandıran kartları ve bu kartları kullanma şartlarını düşünürsek aslında bir dönem çok popüler olan "görev" mekaniğinin bir benzeriyle karşı karşıya olduğumuzu söylemek yanlış olmaz. *Rumble*'ın genel olarak oyuna özlenen dinamizm ve dengeyi getirip getirmeyeceği bilinmez ama bir anda maçı çevirecek potansiyelde çok sayıda kombinasyona ev sahipliği yapacak oluşu beni fazlasıyla heyecanlandırıyor.

Rumble'a ait tek kişilik içerik de eksik edilmemiş. Rumble Run isimli bu senaryoda arenaya düşen genç bir troll olarak düzgün bir deste oluşturup gelecek farklı canavarları yenmeye çalışacağız. **ALİ**

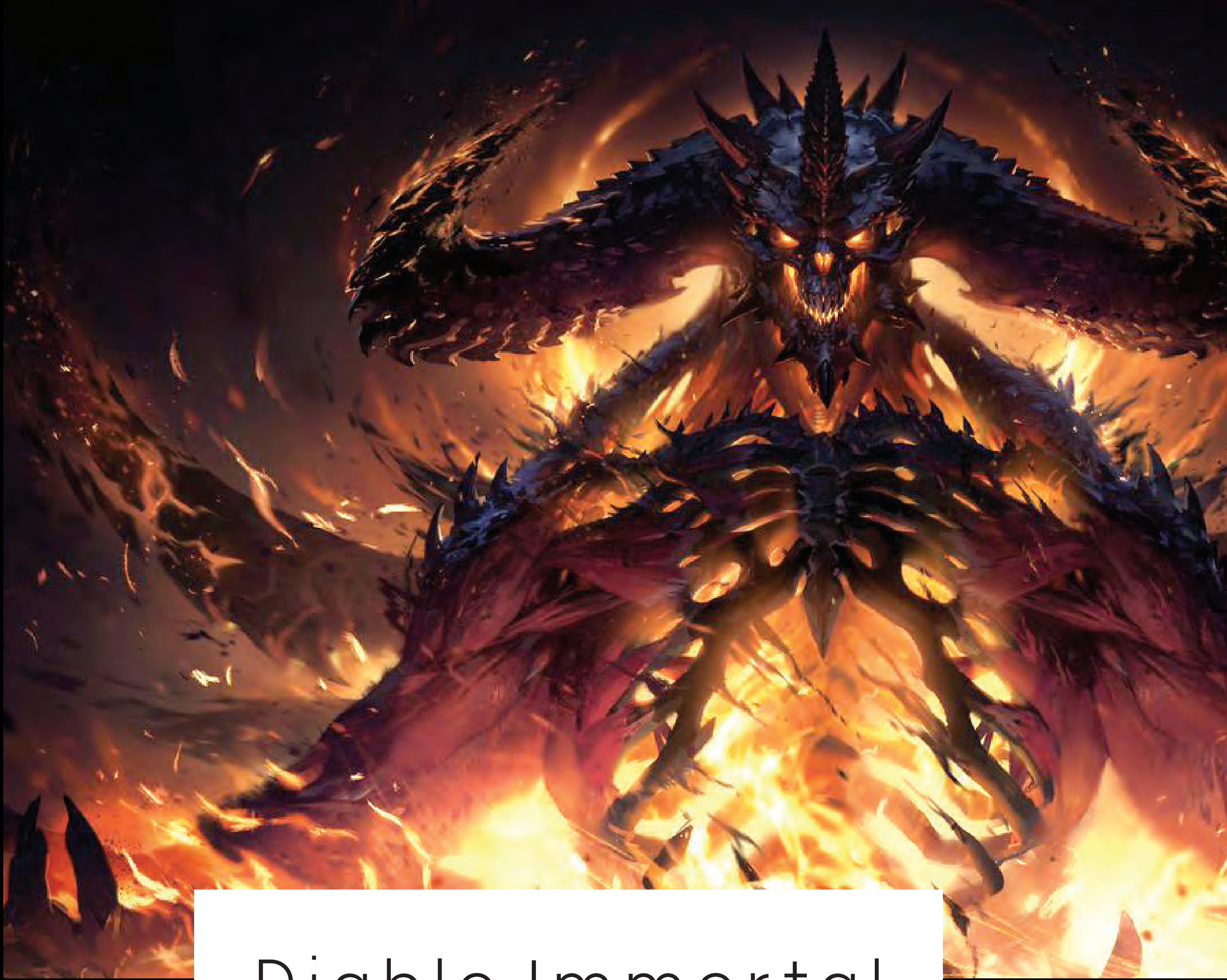


kaybediyoruz" diye sormaya başladı. Bu konu hakkında ne diyeceksiniz?
SHANI EDWARDS: Bir sonraki içerik güncellememiz Tides of Vengeance'ta bu durum değişiyor. Üstünlük Alliance'a geçecek. Çünkü savaşı Zandalar başkentine taşımaya çalışıyorlar. Mesela Dazar'alor Savaşı'nda Alliance limanı ele geçirip şehre doğru ilerliyor ve Horde'u geri çekilmeye zorluyor. Hatta sonunda Kral Rastakhan'ı tahtından indiriyorlar. Yani ToV'da Alliance sıkı bir geri dönüş yapıyor ve Horde kıçına tekmeyi biraz yiyor diyebilirim.

SERPİL: *War Mode hakkında ne diyeceksiniz? Karşı taraf çok güçlü olduğu için Alliance oyuncuları War Mode'u kapatma eğiliminde.*
MORGAN: Tides of Vengeance'da War Mode'la ilgili bazı değişiklikler yaptık. Oyunculardan duyduğumuz şeylerden biri, senin de söylediğin gibi Alliance oyuncularının bazen kendilerini azınlık hissetmeleriydi. War Mode'da yaptığımız değişiklikle, mesela bir Alliance oyuncusu bu modu açtığında dediğin gibi azınlıkta ve güçsüz bir durumda ise elde ettiği ödüller de o oranda büyük olacak. Şu an galiba hem Horde hem de Alliance için %10'luk bir bonus var. Eğer War Mode'da güçsüz taraftaysan oran da ona göre yükselecek.

SERPİL: *Mythic+ sistemi çok başarılı oldu. Bu sistemi geliştirme planınız var mı?*
MORGAN: Mythic+ sistemi Legion'la geldi ve o sıralarda nasıl bir sonuç elde edeceğimizden emin değildik. Sevilip sevilmeyeceğini bilmiyorduk. Fakat Legion'da gördüğümüz üzere çok başarılı oldu. Ben de Mythic+'ı seviyorum. Birçok Mythic+ zindanı yaptım. Battle for Azeroth'da oldukça büyük değişiklikler yaptık. Her şeyden önce 10 yeni zindan ekledik. Mutlaka görmen gerek. Bu hafta sonu Blizzcon'da Mythic Dungeon Allstar etkinliği yapıyoruz, onun için de ayrıca heyecanlıyım. Battle for Azeroth ile zindanlara sezonluk etkiler ekleme fikri ortaya çıktı. Mesela şu an, BfA'da "Infested" etkisi var, Mythic+10. seviye etkisi. Amacı oyunculara Uldir zamanlarını G'huun'u hatırlatmaktı. Zamanında ona karşı savaşıyorduk. Tides of Vengeance'da ise daha çok Horde - Alliance karşıtlığı, Dazar'alor Savaşı temaları var. Kral Rastakhan'ın Bwonsamdi adında bir Loa'sı var. Kendisi ölümden sonraki yaşam, ölüm, ruhlar gibi şeyler üzerinde güç sahibi bir karakter. O yüzden BfA: Tides of Vengeance 2. sezonunda Mythic+'a "Infested" yerine "Reaping" etkisi gelecek. Oyuncular kısa bir süre içinde bunu test sunucularında görebilecekler.

SERPİL: *Silvermoon veya Exodar bölgeleri için bir güncelleme gelme şansı nedir? Eğer cevap evet ise, bunları hikâyeye nasıl yedireceksiniz, çünkü bunlar ait oldukları tarafın ayakta kalan son şehirleri. Yeni içerik tarzıyla bu nasıl uyuşacak?*
SHANI: Şu anda bunları yenilemeye planımız yok ama her zaman geri dönüp oyunda istediğimiz gibi olmayan yerleri geliştirmeyi istiyoruz. Mesela gelecek içerik güncellemelerinden birinde Arathi Basin'deki Warsong Gulch'ı elden geçireceğiz. Her şeyi inceleyip çevre ögelerinin, binaların çözünürlüğünü yükselttik. Oynanışı aynı tuttuk ama görsel olarak daha iyi hale getirdik. Yani vaktimiz olduğunda geri dönüp iyileştirmeler yapmayı seviyoruz.



Diablo Immortal

Telefonunuz yok mu?

Bethesda'nın *Fallout 76* gibi bir garabetle karşımıza çıkması, Square-Enix'in canlı yayında *FF15*'in geleceğinin iptalini ve yönetmeninin ayrılışını açıklaması, CD Projekt RED'in *Thronebreaker*'ı önce yerel fiyatla satışa koyup birkaç saat içinde fiyatı uçurması, Sony'nin 24 yıldır ilk kez E3'e katılmayacağını duyurması derken büyük firmaların tuhaf ve moral bozucu işlere imza attığı, garip bir zamandan geçtik. Ama bütün bu olayların içinde en çok konuşulma ve en çok dalga geçilme yarışının galibi Blizzard'dan başkası değildi.

Oyunlarla az çok alakanız varsa etrafında dönen muhabbetlere bir şekilde maruz kalmışsınızdır kesin. Blizzard, Blizzcon sırasında, hatta Blizzcon'un en sonunda, etkinliğin yıldızı olarak yeni *Diablo* oyununu tanıttı ancak bu oyun umulanın aksine *Diablo: Immortal* isimli bir telefon oyunu çıkınca tepkiler büyüdü de büyüdü.

Şimdi baştan söylemek isterim ki bence *Diablo: Immortal* hiç de öyle iğrenç durmuyor, telefonda güzel bir *Diablo* oynama fikri de çekici gelmiyor değil doğrusunu söylemek gerekirse. Zaten gelen tepkilerin ve sonrasında olayların büyümesinin sebebi oyunun kendisi değil büyük ölçüde.

İlk büyük hata olayın sunuş şekliydi. İnsanların para vererek girdiği ve hatta internetten de para vererek izlediği bir etkinlik yapıyorsunuz, hayran kitlenizin %99'u PC oyuncularından oluşuyor, PC oyuncularının telefon oyunlarına dair sahip olduğu büyük ölçüde haklı önyargı malum ve siz bu insanları topluyor, "Yeni *Diablo*!" diyor ve karşılarına *Immortal*'ı çıkarıyorsunuz. Tepki alacaklarını tahmin etmemeleri çok ilginç değil mi?

Bu filmin benzerlerini görmüştük

EA'in mobil *Command & Conquer* oyunu *Rivals*'ın duyurusunu hatırlıyor musunuz? EA bu işin nasıl yapılmaması gerektiğinin dersini vermişti zaten orada. Ama bir de Bethesda'nın *Fallout: Shelter* ve *The Elder Scrolls: Blades* duyurularını düşünün. Onlar da çok sevilen PC odaklı oyun serilerinin mobil versiyonları olmasına rağmen pek de negatif karşılanmadılar. Aradaki fark açık: *Fallout: Shelter*, *Fallout 4* duyurusunun yanında, *TES: Blades* de *F76, Starlink* ve en önemlisi *TES6* duyurularının yanında "böyle de bir şey yaptık" tadında servis edilmişlerdi. *Rivals*'sa *C&C* hayranların yıllardır süregelen yeni oyun hasretinin sonrasında karşılaştıkları tek şeydi. *Diablo IV* veya en azından *Diablo I & II*'nin yenilenmiş versiyonu duyurusu uman kitlenin hangi tarafa daha yakın olduğu malum.

Duyuru sırasında salonun sessizliği, bunun üzerine çok meme'i yapılan kırmızı t-shirt'lü adamın "Bu zamansız bir 1 Nisan şakası mı?" sorusu, bir başkasının "Bu oyun mobile mi özel kalacak yoksa PC de düşünüyor musunuz?" sorusuna olumsuz yanıt verilmesi karşısındaki gülüşmeler ve yuhalamalar... Ve tabii ardından Youtube'daki sinematik duyuru videosunun ve ilk oynanış



videosunun dislike yağmuruna tutulması... Blizzard'ın "oyun sıfırdan geliştirildi" sözleriyle çelişen bir şekilde *Diablo: Immortal*'ın, oyunu Blizzard'la birlikte geliştiren Çinli firma NetEase'in yaptığı *Diablo* klonu *Endless of God*'a fazlasıyla benzediğinin ortaya çıkması, yani yeni *Diablo*'nun bir nevi *Diablo* klonu klonu olması da durumu daha da kötüleştirdi.

Bakın bütün bunları, yanlış zamanda yanlış kişilere yapılan duyuruyu, oyunun özgün bir yapım değilmiş gibi gözükmesini vs. "yanlış analiz" ve hatta "saftiriklik" olarak bile görebilirim. Ancaaaak... Blizzard sonra ne yaptı biliyor musunuz? Biliyorsunuz muhtemelen, çünkü o yaptıklarını yapmasaydı iş bu kadar büyümeyecek, olay sağır sultanın kulağına kadar gitmeyecekti. Sinematik ve oynanış videoları olumsuz yorum ve dislike bombardımanına uğrayınca ilk önce videoları liste dışı yapıp baştan yükledi ki hem yorumlar uçsun hem de like-dislike oranı sıfırlansın. Bunu öğrenen oyuncular daha bir akın etti videolara tabii ve Blizzard bu krizi olumsuz yorumları ve dislike'ları silerek yönetmek gibi çok zekice bir işe imza attı. Üç beş bir şeyden de bahsetmiyorum. On binlerce yorum silindi, yüz binden fazla dislike yok oldu. "Dislike nasıl siliniyor, öyle bir fonksiyonu yok Youtube'un?" derseniz size verecek cevabım yok, nasıl yaptıklarını bilmiyorum ancak operasyon öncesinde ve sonrasında alınan ekran görüntüleri internetin her yerinde, bir şekilde başarmışlar. Genel kanı Youtube yönetimiyle perde arkasında bir anlaşma yapıldığına yönelik. Kanıt yok, kanıt olmadan kesin konuşmayayım elbette ama akla başka mantıklı bir açıklama da gelmiyor. Bu kadar ileri gitmişler gibi gözüküyor yani. Dolayısıyla bu *Diablo: Immortal* vakası Blizzard'ı "saftirik" vs. olarak niteleme aşamasını aştı, bunun adı "kötü niyet"tir artık.

İşin daha acı yanıysa Blizzard gibi oyuncu dostu, oyunlarını ne kadar uzun sürede olursa olsun en üst kalitede çıkarma amacı güden bir firmanın, 2018 yılı itibariyle videolarındaki dislike'ları ve yorumları silerek olumlu sonuç elde edeceğini düşünen, bu yaptığının tepkileri kat kat büyüteceğini tahmin edemeyen, kısacası oyuncu kitlesinden bu denli kopmuş bir firmaya dönüştüğünü görmek oldu. Yani bilmiyorum, Blizzard'a küsmüş falan değilim, *W3 Reforged*'ı, çıktığında *Diablo IV*'ü elbet oynayacağım ama hani bu hareketleriyle sempatimi bayağı bir yitirdiler. Ki bu *Diablo: Immortal* vakasından önce *Battle for Azeroth*'u bitirmeden çıkardıklarını ve ardından olumsuz yorumlar yüzünden forumlarını kapattıklarını da hatırlatayım. *Overwatch* ve *Hearthstone*'u yönetme ve güncelleme şekilleri de tüm oyuncular tarafından alkışlanmıyor uzun zamandır ayrıca. Neyse, çok da dağıtmayayım konuyu. Bu olayların ardından Activision Blizzard'ın Blizzard öncesi 69 dolar olan hisse fiyatları giderek düştü ve bu yazıyı yazdığım sırada 50 dolara kadar gerilemişti.

Blizzard'ın yerinde olsam çalışanların morali bozulmasın diye şirkette interneti bir süre yasaklarım.



Sorun nerede?

Peki Blizzard'ın bu fiyaskoyu yaşamasındaki daha derin sebepler neler? Kotaku'da yayınlanan, Blizzard'ın eski ve mevcut toplam 11 çalışanıyla yapılan görüşmeler eşliğinde hazırlanan makale bu konuda önemli göstergelere sahip. Benim o makaleden çıkardığım en önemli sonuç Blizzard'ın giderek Activision'laştığı oldu. Bu Activision'ın "bundan sonra işler böyle" diye yumruğunu masaya vurmasıyla gerçekleşen bir değişim değil. Hem şirket içinde hem de oyuncular tarafından çok sevilen CEO Mike Morhaime'in şirketten ayrılması, *Overwatch*'un başarısının her geliştirilecek oyun için kıstas olarak gösterilmesi, oyunlara devamlı bir monetizasyon yöntemi koyulmaya çalışılması, finansal getirisi kesin olmayan hamlelere girişilmemesi gibi küçük küçük birçok noktayla Blizzard'ın eski kimliğinden oldukça koparıldığı söylenenler arasında. *Destiny 2* ve *Black Ops IV*'ün battle.net'e girişinin de bunun göstergesi olduğu söyleniyor. Bir de Blizzard içindeki önemli yapımcıların kendi istekleriyle mobil oyunlara yönelmiş olduğu da ilginç anekdotlardan biri. Bunların dışında *Diablo IV*'ün zamanında *Dark Souls* tarzında geliştirilmeye başlandığı ancak o projenin rafa kalktığı, şu an geliştirilen *Diablo IV*'ün geleneksel formüle yakın olduğu, ilk iki oyundaki gibi daha karanlık bir tarza sahip olduğu ve *Destiny* benzeri online özellikler içerdiği de makalenin en ilgi çekici noktalarındandı. Blizzard seven herkesin okuması tavsiyedir: tinyurl.com/ogz-134-kotaku

Sonuç olarak *Diablo IV*'ün, serinin sevenlerinin memnun kalacağı tarzda geliştirildiğini bilmek güzel ancak öte yandan Blizzard'ın geleceği yüz metreden belli böyle bir tepkiyi öngöremeyen ve gelen krizi berbat bir şekilde yöneten bir firmaya dönüştüğünü görmek, bunun altında da Activision'ın etkisi olduğuna dair söylentiler duymak firmanın ve oyunlarının geleceğine biraz şüpheyle yaklaşmama neden oluyor. *Diablo: Immortal* mı? *Diablo II* ve *III*'ün arasında geçeceği, 6 karakter sınıfı sunacağı (Barbarian, Wizard, Monk, Necromancer, Demon Hunter, Crusader) ve her sınıfın 4 yeteneği olacağı bilgileri mevcut. Pay 2 Win olacağına dair tatsız bir his var içimde ama karşıdan çok kötü durmuyor, çıktığında bakarız bakalım. ■ **ÖMER**

134

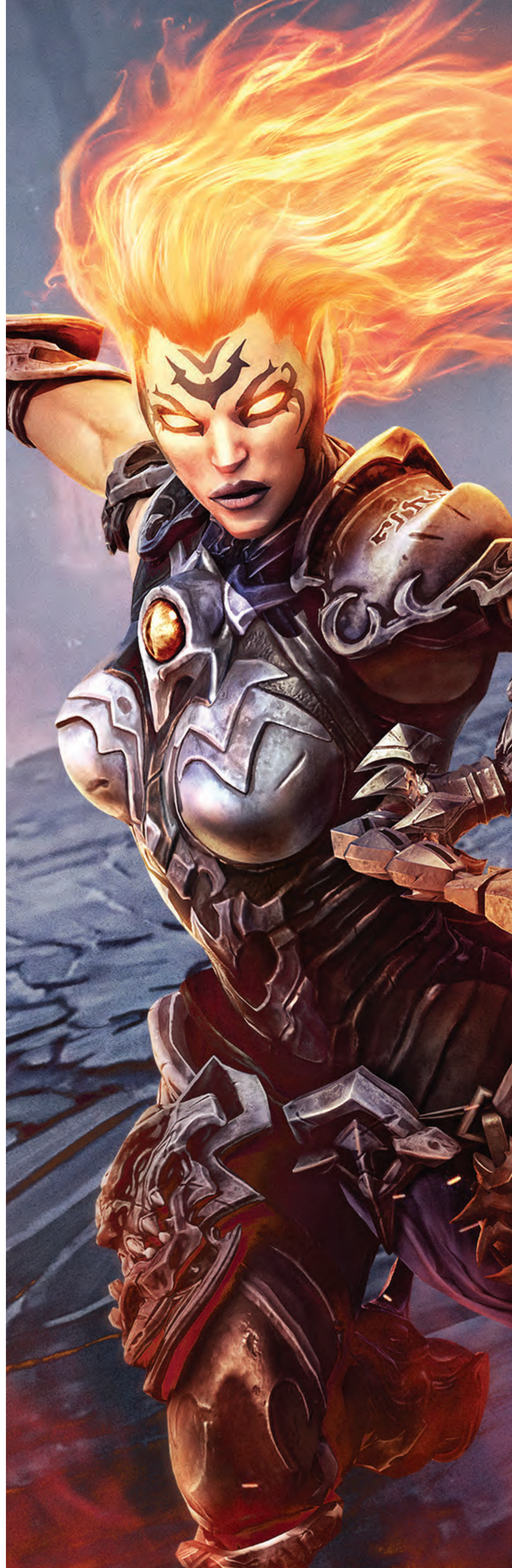
İNCELEME

İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUNUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
Assassin's Creed: Odyssey	9	82
Astro Bot: Rescue Mission (VR)	8	90
Battlerite Royale (EE)	-	-
Breathedge (EE)	-	-
Call of Duty: Black Ops 4	8+	82
Deep Sky Derelicts	7	72
Diablo III - Eternal Collection	8+	87
Football Manager 2019	9	86
For Honor: Marching Fire (DLC)	6	78
Gwent: The Witcher Card Game	8	80
Lego DC Super-Villains	8	74
Life is Strange 2 - Ep.1	6	80
Mega Man 11	7	82
My Memory of Us	5	69
NBA 2K Playgrounds 2	6	73
NBA Live 19	7	73
Pathfinder: Kingmaker	6	71
Planet Alpha	7	72
Red Dead Redemption 2	9+	97
Reigns: Game of Thrones	7	-
Sheltered (GKN)	7	62
SoulCalibur VI	8+	84
Spider-Man: The City that Never Sleeps 1 - The Heist (DLC)	6+	76
Super Mario Party	7	76
The Bard's Tale IV: Barrows Deep	5+	71
The Nature	6	-
Thronebreaker: The Witcher Tales	8+	85
WWE 2K19	5	77

*Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.

İNCELEMELERDE BU AY







OGZ TAKIMI



TARIK KAPLAN

Bir yandan dünyanın türlü ülkesine pratikte nasıl çalışacağını asla anlayamadığım garip mobilyalar tasarlarken, işi doktoraya vardırmadan askerliği aradan çıkarmanın hafifliğini yaşıyorum. Askerden gelip oynadığım ilk oyunun Battlefield V olması dünyaya bakış açımı birazcık değiştirmiş olabilir.

SAYILARLA GEÇEN AY

36
Son gribimin başlangıcından bitişine kadar geçen gün sayısı.

0,8
Battlefield V'teki KDA oranım.

3
Geçen ay hiç çalışmadığım gün sayısı.

ÜÇ ÖNERİ

ANNO 1404: Değeri yeterince bilinmeyen, bağlayıcılık potansiyeli epey yüksek bir strateji olmasının yanı sıra, gelecek temasına girmeden önceki doruk noktasıydı serinin. 1800 gelene dek tekrar hatırlanabilir.

STARDEW VALLEY: Huzur salgılatıyor oyun adeta. Hayalini kurduğunuz sakin, basit köy hayatının hissiyat olarak en güzel yansıması. Saatin nasıl geçtiğini anlamıyorsunuz yalnız, o konuda dikkat etmek lazım.

TERA: Taş gibi sağlam aksiyonu olan, alışması çok kolay bir DVO. Son seviyeye gelene kadarki hikâye kısmını da maksimum 1 haftada geçilebilir hale getirmişler, yeni başlayacaklara ve dönmek isteyenlere birebir.



EMRE SÜMER

Uzun bir aradan sonra yeniden öykü yazdığım, Onmyo-za ve Ningen-Isu gibi Japon folk metal gruplarına sardığım ve Daredevil'ın 3. sezonuyla doyasıya fangasm yaşadığım bir ay oldu. Hiç evden çıkmadım diyebilirim, kuzenimin geldiği hafta sonlarında da eşimin de katılımıyla 3 kişi split-screen Black Ops 2 (PS3) ve Mario Kart (Wii) atıp durduk. Gerisi de 2. kez Japonya gezisinin planları ve hayalleriyle geçti zaten (2019 Eylül'e inşallah).

SAYILARLA GEÇEN AY

4,6
100 Japon Yen'inin tl karşılığı. Ben gittiğimde 3,1 idi :(

183
Final Fantasy V için güzel aranjmanlar bulabilmek adına dinlediğim parça sayısı.

2
PTT'nin takipsiz kargolarımı getirmediği için açtığım resmi şikâyet sayısı.

ÜÇ ÖNERİ

THE EVIL WITHIN: 4 sene önce denediğimde hiç sevmemiştim, şimdi tekrar deneyince ilaç gibi geldi. Özellikle gizliliği Manhunt'a benziyor, oradan çaldı kalbimi zaten.

WAY OF THE SAMURAI 3: Sengoku döneminde geçen bir açık dünya oyunu. 20'den fazla farklı sonu var, öykü ve olaylar kararlarınızla şekilleniyor falan, tam gizli cevher.

LOTR: THE THIRD AGE: Co-op olarak da oynanabilen, savaş sistemi FFX'e benzeyen, dibine kadar LoTR evrenini yansıtan batılı bir JRYO, mutlaka deneyin derim.

68

DOSYA
İNCELEME

win ps4 one

BATTLEFIELD V
ZAFERSİZ MUHAREBELER
-TARIK KAPLAN

Elimde uzun menzilli silahım, az önce üzerinde doğduğum takım arkadaşlarımla hedefe doğru canhıraş koştururken sağdaki çitleri deviren Tiger tankı önümdeki üç kişiyi havaya uçuruyor. Biletlerimiz tükenmek üzere olduğundan daha fazla zayiat vermemek adına kendimi bulduğum ilk kum torbasının ardına atıyorum. Zaten keşif sınıfıyla tanka karşı yapabileceğim bir halt da yok. En azından tankın yanındaki piyadelerden bir-ikisini indireyim diye kafamı kaldırıp gördüğüm ilk askeri nişanlıyorum, ama tankın makineli tüfeği beni fark ediyor. Kıpkırmızı bir ekranla, soluk soluğa tekrar yere atlıyorum, yanımdaki takım arkadaşımla göz göze geliyoruz. Rakip sadece 10 puan önümüzde ama biz sıfırı görmek üzereyiz. Bayrağa 50 metre mesafede, çeliğin ete zaferi yenilgimizi garantilemek üzereyken pes edip işimi bitirmeye gelen kişiye son bir sürpriz olsun diye yanıma mayın koyuyor ve tabancamı çekip bekliyorum. Sonra bir ıslık sesi geliyor kulağıma. Kafamı kaldırıyorum ve gökyüzünden geniş bir kavisle bayrağa doğru alçalan roketi görüyorum.

O maçı 0-1 kazandığımız an, *Battlefield V*'in oyuncusuna salgılatabileceği adrenalin seviyesinin tavan yaptığı zamandı işte. Bu gibi sinematik anların nadiren gerçekleşeceğini düşünebilirsiniz ama *Battlefield V* aslında oyuncusuna her fırsatta buna benzer enstantaneler yaşatmak isteyen bir oyun. Ağabeyine oranla daha renkli, biraz daha hızlı ve çok daha akıcı ama temeli hâlâ aynı. Oyuncusunu kaosun göbeğine bırakıyor ve onun eğlenebildiği kadar eğlenmesini izliyor.

SAVAŞIN İKİ YÜZÜ

BFV çift kimlikli bir oyun. Tek oyunculu ve çok oyunculu modları arasında bu kadar ciddi bir ton farkı olan başka bir FPS hatırlamıyorum yakın zamanda. *BF1*'en aşina olduğumuz savaş hikâyeleri tek oyunculu modda devam ediyor ama bir farkla; artık sadece bir "hiç kimse" değiliz. Adları, görevleri ve dramları olan karakterleri oynuyor, bambaşka modlara giriyoruz savaş hikâyelerinde. Ezbere bildiğimiz cephelerden ziyade, geliştiricilerin tabiriyle "savaşın görülmeyen kahramanlarının" hikâyelerine odaklanılıyor, biraz klişe drama, biraz ikinci sınıf polisiye partnerliği hikâyesi, biraz da dönemin pek de bahsedilmeyen ırkçılıklarına dikkat çeken melodramatik tatta hikâyelere giriyoruz. Oynanışları öyle aman aman keyifli değil bu hikâyelerin, genelde gizliliğe ve 64 kişiyi bir haritaya doluşturmasıyla şenlenen oyun mantığının aksine tek adamla ilerlemeye dayalı olduklarından çok akılda kalıcı olmayı başaramıyorlar. Ama her bir hikâyenin bambaşka bir havası var. İyi ya da kötü, çeşitlilik sağlanmış bu noktada. İncelemeyi yazdığım tarihte henüz açılmamış olan bir başka hikâye daha gelecek, tank ağırlıklı olması ve Almanların gözünden oynayacak olmamız en merak edilen hikâyenin de o olmasına sebep oluyor. Zaten şu bir gerçek ki *Battlefield V* bitmiş bir oyun olmaktan, dünyanın barış dolu bir gezegen olmaya olduğu kadar uzak.

Her şeyden önce bu yıl oyunun en çok merak edilen yanlarından biri olan battle royale modu henüz çıkmış değil ve 2019'a kadar da çıkması beklenmiyor. Aynı şekilde co-op modu da öyle. En çok merak edilen savaş hikâyesi de, antrenman alanı da, savaşın ölçeğini mod bazından çıkartıp büyütecek Tides of War sistemi de, bazı özelleştirme seçenekleri de, mikro-ödemeleri de… Tamam, sonuncunun çıkışta var olmaması o kadar da kötü gelmeyebilir ama demeye çalıştığımı anladınız, oyun kesinlikle tamamlanmaktan çok uzak. Ayın aydınlık yüzüne bakarsak bedava gelecek olan DLC'lerle birlikte kendini uzun süre yenilemeye devam edecek olan,





GELECEKLER

Battlefield V önümüzdeki aylarda epey büyüyecek zira şu an eksik olan çok parçası var. Bunlardan kısaca bahsedeyim.

TIDES OF WAR

Sezon mantığıyla ilerleyen, savaşın iki tarafının kazanma oranlarına göre ilerleyecek interaktif bir mod. 6 Aralık'ta açılıyor.

SAVAŞ HİKÂYESİ - THE LAST TIGER

Almanların gözünden anlatılacak yeni Savaş Hikâyesi bölümü. Tank odaklı bir senaryo modu ve tank kişiselleştirmeleri de bu güncellemeyle gelecek. 4 Aralık'ta açılıyor.

ANTREMAN ALANI

Farklı silahları, araçları ve ekipmanları sınırsız süreyle deneyebileceğiniz bir talim alanı. 4 Aralık'ta açılıyor.

YENİ MODLAR

Rush ve Squad Conquest modlarının yeni versiyonları oyuna eklenecek, aynı zamanda tamamen taşıt odaklı bir başka bölüm daha gelecek. 2019 Ocak ayında geliyor.

BATTLE ROYALE - FIRESTORM

Battlefield'ın kendine has royale modu. Yunanistan'da yer alan bir haritada geçecek ve 2019'un bahar aylarında açılacak.

COMBINED ARMS - SONSUZ BİR CO-OP MODU

Aslında çıkışta gelmesi planlanan bu co-op görevler dizisinin çıkış tarihi henüz belli değil.

Bunların dışında daha fazla kişiselleştirme seçeneği, yeni haritalar ve karakterlerin de gelmeye devam edeceğini biliyoruz.



"Keşke elimde sniper tüfeği olsaydı" dedirten anlarda bugün...

YIKILABİLİR ÇEVRE KAVRAMI BİR SEVİYE DAHA ATLAMIŞ. TAŞA TOPRAĞA BİLE GÜVENLE BAKAMAZ OLDUK.



çok uzun süreli bir oyun olacak *BFV*. Karanlık yanı görmek istersek de "ulan tamamlamadan çıkarmışsınız oyunu zaten hayvan gibi para istiyorsunuz" diyebiliriz. Ben olumlu yaklaşmayı tercih ediyorum ve inceleme kopyasını oynamış olmamın bunda birazcık etkisi olabilir. Hatta madem dürüstlük modunu açtım şunu da ekleyeyim; çıkışında bu kadar para verip de almazdım oyunu açıkçası. Peki size almanızı tavsiye eder miyim? Hadi görelim.

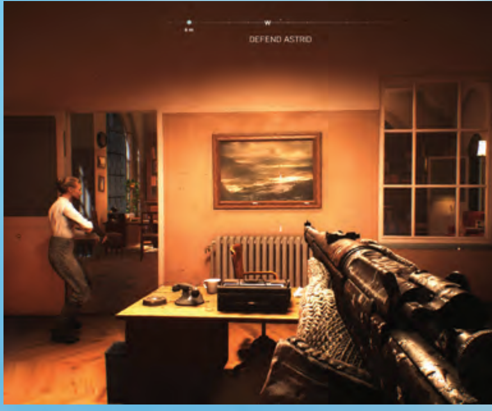
KAOSU ÖZLEDİNİZ Mİ?

BFV son yılların en hızlı *Battlefield* oyunu, o konuda bir anlaşalım. Gelen yenilikler içinde objelerin üzerinden çok daha hızlı atlama, yeni nişan ve hasar sistemi, kapı ve pencerelerden neredeyse hiç beklemeden dalıp geçme ve yerde 360 derece sürünerek nişan alabilme özellikleri oyuna roket takıp uçurmuş resmen. Hele geçen yılki *BF1*'le kıyasladığınızda hız farkı gerçekten motorlu taşıtla at kıyaslamaya benziyor. Vuruş hissiyatı, araçların kullanımı gibi temel mekaniklerse hiç bozulmamış, hâlâ taş gibi sağlam. En temelde kaos ateşini motorinle körükleyen oynanış yerli yerinde duruyor yani. Üzerine çıktığı katlarsa oyunun güçlü yönlerini baskınlaştırmak adına yapılmış zekice yenilikler.

Bir kere yalnız kurtluk artık hiç akıl kârı değil, hangi modda ve sınıfta oynarsanız oynayın takım arkadaşlarınızla birlikte ilerlemenin avantajını tek başınıza yakalayamıyorsunuz. Her bir sınıfın rolü çok daha belirgin ve efektif olsun diye zekice güncellemeler yapılmış; örneğin canınız sıfırlandığında hemen ölmek yerine yere düşüyor, ölmeden önce kurtarılabiliyorsunuz. Manga arkadaşları birbirini sınıf fark etmeksizin kaldırabiliyorken sıhhiye sınıfı herkesi, çok daha hızlı bir şekilde mucizevi şırıngasıyla savaşa geri sokabiliyor. Artık canınız azaldığında sadece belli bir seviyeye kadar yeniden doluyor ve daha fazlası için üzerinizde tek bir tane bulunan can kitini kullanmanız gerekiyor. Silahlarınızın mermisi sınırlı, etrafta destek sınıfından biri yoksa uzun çatışmalardan sağ kurtulmanın çok anlamı yok. Ateş ettiğinizde haritada otomatik görünme devri de ortadan kalktığı için keşif sınıfının düşmanı saptama özelliği pek çok kez hayat kurtarıyor (ya da tam tersi, pek çok can alıyor). Tanklara karşı hücum sınıfının ağır silahları olmadan yapabileceğiniz hiçbir şey yok öte yandan. Hangi anda hangi sınıfı seçtiğiniz çok önemli ve bir takım dolusu sniper'la sittin sene o savaş kazanılmıyor arkadaşlar, bakın çok deneyen var... Gözünüzü seveyim ya, medic de vallahi zevkli bir sınıf ya.

Sınıf ayrımının belirginliği, yıkılabilir alanların karşıtı olarak eklenen yeni barikat kurma mekaniğiyle iyice güçlenmiş. Tıpkı ölenleri kaldırmada olduğu gibi, barikatları da sınıf farkı olmaksızın herkes kurabiliyor (önceden belirlenmiş stratejik noktalara olmak kaydıyla) ama destek sınıfı bunu iki kat hızlı yapıyor ve bazı noktalara makinalı tüfekler gibi ekstra işe yarayan araçlar da koyabiliyor. Bu yeni barikat sisteminin öyle oyunun türünü değiştiren bir etkisi yok ama savaşın kaosuna bolca strateji eklemek için güzel bir çeşni olmuş. Artık mermi tipine de duyarlı olan ve ardında hiç de güvende hissettirmeyen yıkılabilir çevre elementleriyle birlikte savaş alanının başlangıçla bitiş arasında bambaşka yerler haline geleceği garanti olmuş. Zaten genelde size diyebileceğim her şey de bu







Tanklayken yanınıza piyade de almayı ihmal etmeyin yoksa kolay yem olursunuz.

minvalde yahu düşününce, hiçbir yeni özellik oyunu öncekilerden aman aman farklı kılmıyor ama hepsi bir arada hızlı ve eğlenceli bir tecrübe çıkarıyor ortaya. Hızlı ve eğlenceli, ama her zaman tıkır tıkır işlemeyen bir tecrübe.

HER MUHAREBE KAZANILMAZ

Çoğu rekabetçi oyunda öldürdüğümden fazla öldüğümü fark ettim, zira oyunun başarılı olmak isteyenlere dayattığı bazı yazılı olmayan kurallar vardır ve onları dikkate almak benim için olayın tüm büyüsünü öldürüyor çoğu zaman (Bir diğer ihtimal de FPS oynamayı beceremiyor olmam olabilir ama ne münasebet arkadaşım?!). *BFV*'in de kendi kuralları var: Her zamankinden çok takım oyununa yönlendiriyor oyuncusunu ve benim buna hiç itirazım yok. Bunu yeni oyun modlarıyla ve haritaların yapısıyla da destekliyor. Yeni ve devasa oyun modu Büyük Operasyonlar birden fazla haritada, birden fazla oyun modundan oluşan, devamlılığı olan bir mod. Büyük savaş hissiyatını üç güne bölerek hem rekabeti arttırıyor hem de birbirine çarparak patlayan uçakların elinde süngüyle tanka saldıran askerlerin üzerine düştüğü bir savaş alanını daha anlamlı hale getirmeyi (nasıl yapıyorsa) başarıyor. Her biri farklı bir haritada, farklı bir modda geçen günlerde bir gün başarılı olan taraf, bir sonraki gün için de avantajlar elde ediyor. Daha fazla uçaksavar, fazladan bir-iki tank ya da daha stratejik noktalarda doğmanın verdiği avantajı mutlaka hissediyorsunuz. Savaş alanında yapması gereken bir görevi olan asker gibi hissettiriyor insanı. Arada bir manasız bir çatışmanın içinde kısılı kalmış gibi de hissettiriyor öte yandan, onun sebebini ben de çözemedim henüz. Nazar boncuğu diyelim.

Toplamda (şimdilik) 6 oyun modu ve 8 harita var. Haritaların hemen hemen tamamı stratejik oyunlara uygun yapıda, her sınıfın kendini gösterebileceği biçimde tasarlanmış. Görsel olarak zaten muazzamlar, savaş içindeki değişimleriyse kelimelerle tarif etmek çok güç. VH-1 roketinin indiği noktada eskiden bir köy vardıysa bir sonraki gidişinizde dumanı tüten simsiyah enkazlar dışında hiçbir şey bulamıyorsunuz. Kontrastı yüksek renk paletinin savaş atmosferine tek gerçek katkısı da ortadan kaybolduğunda geriye nasıl derin bir karanlığın kaldığını göstermesi olabilir. Huzur dolu pastoral manzaraların Jackson Pollock tablolarına dönüştüğünü görüyorsunuz canlı canlı. Neyse ki o mini atom bombası gücündeki VH-1 roketleri öyle kolay kazanılmıyor.

Bu arada daha askerden taze taze dönmüş biri olarak söylemeliyim ki *Battlefield*'da gördüğüm kaosun gerçeğe bu kadar yakın olmasını hiç beklememiştim. Her şeyi birlik ve düzen üzerine kurulan bir kurumda bu kadar karmaşa olur mu ya? Manga komutanlarınızın ne yaptığını bilmesi gerçekte ne kadar önemliyse oyunda da o kadar önemli, yanlış talimatlar bazen çok değerli hale gelen puanlarınızın bir anda silinmesine sebep olabiliyor. Çok şükür ki oyundaki en büyük rütbe 4 kişilik manganın komutanı olabilmek, bunu 32 kişiye yaysalar nasıl rezillikler çıkarmış onu ilk elden deneyimledim, hoş değildi. Gene çok kısıtlı tecrübeme dayanarak ve kulaklarıma haddinden biraz fazla güvenerek belirtiyorum: Oyunun ses tasarımı çok başarılı. İyi bir kulaklıkla oynarsanız düşmanın yerini saptamak ya da tehlikelerden kaçmak için gözünüz kadar kulağınıza da güvenebilirsiniz. Doğal olarak oyunlarda görsel tasarımlar dışındaki duyusal ögeler çok fazla konuşulmuyor ama iyi ses tasarımı bir oyunun kalitesini anında iki katına çıkartma potansiyeline sahip. *BFV* de o konuda hiç aksamamış. Müziklerini o kadar sevdiğimi söyleyemeyeceğim ama. Arada bir "N'oluyor lan?" dedirten müzikler duyduğum oldu savaş alanında, takdir edersiniz ki vermek isteyeceğimiz bir tepki değildir bu.



SAVAŞTA CAN KURTARIR

KDA'sı 0.8 olan bir medic'i ciddiye almak isteyenlere BFV için birkaç küçük tavsiye;

→ Açıkta öldüyseniz ve sizi vuran kişinin hâlâ yerinde olduğundan şüpheleniyorsanız kaldırması için yakınınızdaki medic'lere seslenmeyin, onları da yanınızda sürüklersiniz.

→ Ele geçirdiğiniz noktaların çevresine siper kurmayı unutmayın, özellikle rakip sniper'ların işini çok zorlaştırıyorlar ve tankları patlatmak için harika korunak alanları oluşturuyorlar.

→ Zırhlı araçları tek başına kullanmayın, yanında mutlaka piyadeler de bulunsun. Artık araçlar çok daha ağır olduğundan özellikle Assault sınıfına karşı daha savunmasızlar ve piyade desteğine ihtiyaçları var.

→ Uçaklar oyunun kaderini değiştirecek kadar kuvvetli iyi pilotların elinde. Daha önceki oyunlarda görmezden geliyorduysanız bile BFV'te hava hâkimiyetini tek bir takıma kesinlikle vermemeye çalışın.

→ Recon sınıfının düşmanların yerini tespit etme özelliği genelde görmezden geliniyor ama kesinlikle hayati farklar yaratıyor. Sadece dürbünle doğru pozisyonda oturarak takımınıza müthiş katkı yapabilirsiniz.

→ Kişisel assignment'ları seçmeyi unutmayın ve günlük görevlere de dikkat edin, puan ve özel geliştirmeler toplayabilirsiniz.

→ Support sınıfıyla bazı noktalara sabit makinalı tüfekler kurabileceğinizi unutmayın.

GELİŞTİRMELER

Silahları hem görsel hem de mekanik olarak modifiye edebilmenin yanı sıra, her silahın seviyesini arttırdıkça açabileceğiniz bazı geliştirmeleri de bulunuyor. Bunlar 8 adet olup içlerinden dördünü seçebiliyor, açmak için de oyun içindeki görevleri yaparak kazandığınız takım puanlarını kullanıyorsunuz. Geliştirmeler genellikle silahları nasıl kullandığınıza göre size avantaj vermek için yapılmış ama seçenekler arasından biri bariz tercih oluyor çoğu durumda. Aynı şekilde her bir sınıfın da 8. seviyeye geldiğinizde açılan iki alt dalı var. Örneğin Assault sınıfında zırhlı araçları patlatmayı ödüllendiren Tank Buster alt sınıfını seçerek hasar verdiğiniz araçların tüm takımınız tarafından görülmesini sağlayabiliyorsunuz. Küçük ama tatlı seçenekler bunlar.

Asıl özelleştirme seçenekleriyse araçlarda işe yarıyor. Tanklar, zırhlı araçlar ve uçakları oyun stilinize göre modifiye edebiliyorsunuz. Görsellik için de yüz boyaları, üniformalar, kamuflaj setleri var ve bunlar da takım puanlarıyla alınıyor. İleride takım puanlarını gerçek parayla alma seçeneği de açılacak tabii.



Kuzey Işıkları eşliğinde, kar yağışı altında romantik bir çatışma.



Uçaklar, hele ki bombardıman uçakları şu an aşırı tehlikeli. Görünce anında topuklayın.



BFV genelde adil bir oyun. Hem tarihi açıdan bakıldığında hem de mekanik anlamda. Evet, bazı oyun modları ve haritalar savunanı/saldıranı daha avantajlı pozisyonlara koyabiliyor ama bunlar zevk baltalayacak büyüklükte dezavantajlar değil. Bombardıman uçaklarını hariç tutuyorum tabii bunu söylerken, onlar bildiğiniz ölümsüz olmuş yahu. Uçaksavar silahları da ekstra güçsüz olunca ortaya hoş olmayan manzaralar çıkıyor. Ha iyi yanından bakarsak uçaklar oyuna daha çok dâhil olmuş tıpkı istediğimiz gibi. Neyse, dediğim gibi adil bir oyun *BFV*. Klasik kötü adamlar - dünyanın kurtarıcıları ayrımına hiç girmiyor, klişe hikâyelerden bahsetmiyor, bin defa işlenen konuları tekrar ısıtıp sunmaya çalışmıyor. Çok oyunculu kısımda hangi tarafta olduğunuzun birbirinin muadili olan farklı tipteki silahları seçmek dışında hiç farkı yok. Her asker kendi dilinde bağırıyor örneğin ama zaten ne dedikleri o kadar belli ki dilin hiç önemi yok. Yani 500 metreden kafana mermi yağdıra yağdıra gelen uçağı görünce sen ben ne diye bağırırsak Fransızı da Almanı da aynen öyle bağırıyor, çok belli o ifade. Ha ne var? Savaşta oyun sizi hangi tarafa attıysa o taraf için silahlarınızı yeniden düzenlemeniz gerek, böyle bir saçma sapan sistem koymuşlar anlayamadığım şekilde. Assault seçmişim, kamuflajlarımı değiştirmişim, nişangahımı değiştirmişim, her şeyi ayarlamışım ama bir sonraki oyunda hoop, hadi artık İngiliz'sin, tekrar seç bakalım. Tamam farklı fabrikalarda üretiliyor silahlar da böyle ayrıntı mı olur kardeşim? Düzeltirler bunu büyük ihtimalle.

PATLAMALARLA ÇEVREYE SAVRULMAK ÇOK İNCE BİR DOKUNUŞ OLMUŞ AMA BİRAZ FAZLA HIZLI GEÇİŞTİRİLİYOR SANKİ.

ASKER OLMAYI DÜŞÜNÜR MÜYDÜNÜZ BAYAN?

Artık bahsetmekten yorulduğum bir diğer konu kişiselleştirme seçenekleriyle kadın askerler meselesi. Belki denk gelmişsinizdir, tıpkı geçtiğimiz yıllarda *Call*

Renk paletinin doygunluğu BF1'le olan görsel benzerliğin önüne geçen gizli bir kalkan aslında.



of Duty: WWII'de olduğu gibi *Battlefield V* de "ÖKÖNCÖ DÖNYÖ SOVOŞONDA KODON MO VORDO" tepkileriyle yerden yere vuruldu daha çıkmadan. Mis gibi de oluyor arkadaşlar, hatta o kadın karakterler öyle de güzel tasarlanmış ki askerliğimi yaparken gördüğüm adamların yarıdan fazlasından da daha iyi asker olmuşlar. Zerre de batmıyor insana o hengamede savaştığı kişinin cinsiyeti. Zaten her sınıf için kendi karakterinizi seçiyorsunuz, istemiyorsanız erkek karakterlerden seçersiniz olur biter. Aynı şey kişiselleştirme seçenekleri için de geçerli. Şu ana kadar sözüm ona "savaş atmosferini" bozacak hiçbir görsel öge görmedim oyunda, kişiselleştirme seçenekleri de şimdilik kısıtlı. Görsem de zerre yadırgamazdım zaten, oyun bu konseptte kurulmuş olsa bile savaşın içindeyken "ay o dönemde bunlar yoktu" diyebileceğiniz bir ortamda değiliz. Düşman var, ben varım: Hangimiz önce vurursak o kazanıyor, karakterinin istediği kadar güzel görünmesi de hiçbir şey değiştirmiyor. Öyle gereksiz gereksiz yerden yere vuran biriyle karşılaşırsanız işaret parmağınızı kaldırıp yavaşça yanına yürüyün ve dudaklarının üzerine bastırarak sakince "şşşşşşt" deyin. Kavga edemeyeceğini anladığında ortamdan hızla uzaklaşacaktır.

Ortamı asıl ne bozuyor biliyor musunuz? Bug'lar. Optimizasyon konusunda bu ölçekte bir oyundan bekleyeceğimiz kadar çok seçenek sunuyor gene *BFV* ama olay cilalanma kısmına gelince epey eksiği var şimdilik. Sıhhiye sınıfının ölenleri kaldırmasını engelleyen çok ciddi hatalardan, etrafa saçılan şarapnel ve molozların bir görünüp bir kaybolması gibi sinir bozucu görsel problemlere kadar pek çok bug var oyunda. Oyun epey detaylı listeler tutularak güncellendiği için bunlar bir süre sonra düzelecektir elbette ama çıkışından sonraki ilk haftalarda durum bu, bilmiş olun. Zaten henüz tamamlanmış bir oyun olmadığını söylemiştim, teknik anlamda da gidecek çok yolu olduğunu da eklemiş olayım.

Battlefield V serinin önceki oyunlarına göre daha hızlı, akıcı, yenilikçi ama serinin özünü hâlâ koruyan bir yapım. Ama hiçbir şekilde tamamlanmış bir oyun değil ve değişiklikleri ne kadar etkili olsa da farklı bir oyun oynadığınızı ilk anında hissettirmiyor. Eğer geçmişte FPS açlığınızı gidermekteki tercihiniz *BF* olduysa, bu oyunu da gönül rahatlığıyla alabilirsiniz. Kişisel tavsiyem acele etmemenizdir ama. İki-üç ay sonra oyun çok daha tamamlanmış bir hale gelmiş, bir ihtimal fiyatı da az da olsa daha ucuza bulunabilir olacaktır. İşte o zaman gerçekte *BFV*'in nasıl bir oyun olduğunu tekrar tartışabiliriz.



- Daha hızlı ama hâlâ oturaklı
- Siper kurma, geniş hareket özellikleri
- Takım oyununa yönlendiriyor
- Uzun süre güncel tutacak yenilikler gelecek



- Çıkış itibariyle çok eksiği var
- Epey bug temizlenmesi gerek
- Henüz kişiselleştirme seçenekleri çok az

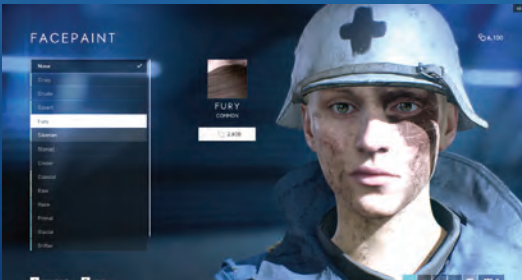
7



Son Karar

Henüz bir bütün olmamasına rağmen oldukça eğlenceli, içi doldukça daha iyiye gidecektir.





TÜR: FPS | **YAPIM:** EA DICE | **DAĞITIM:** Electronic Arts / Aral | **DİJİTAL İNDİRME:** 60 euro (Origin), 359 TL (PSN), 469 TL (XBL)
KUTULU FİYATI: 351 TL (PC), 423 TL (PS4, X-One) | **YAŞ SINIRI:** 16+ | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-134-bfv

DELTARUNE CHAPTER 1

Yeni Undertale!

ÖMER AKDAĞ

Oyun dünyasının başına gelmiş en güzel şeylerden biri *Undertale* çıkalı üç yıl oldu. Hayran kitlesi "Yeni oyun!" diye çırpınırken *Undertale*'ı tek başına geliştiren Toby Fox sessizdi. Ve bu ay "Çat!" Deltarune'ü, hem de ücretsiz bir şekilde çıkarıverdi!

Öncelikle *Undertale* oynamadıysanız hemen şimdi, dergi okumayı, nefes almayı falan bırakın, gidin oynayın. Spoiler falan vermeyeceğim elbette ama *Undertale* ne kadar az şey bilip girerseniz o kadar güzel olacak bir oyun. Hem bunun da ötesinde... *Undertale* yahu! Oynamadığınız her saniye zarardasınız! Sonrasında deltarune.com adresinden *Deltarune*'ün bu ilk bölümünü indirebilirsiniz (Fark etmeyenler için: *Deltarune*, *Undertale* kelimesinin anagramı).

Hem Undertale hem değil

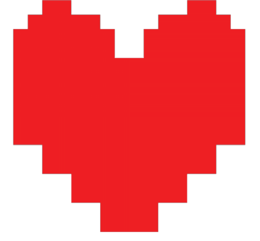
Oynamış olanlar için şunu açıklığa kavuşturayım: *Deltarune, Undertale* değil. Ya da değil mi gerçekten? Toby Fox iki oyunun bağlantılı olmadığını söylese de oyun içindeki bazı karakterlerden, repliklerden vs. dolayı ona inanmayanlar çoğunlukta şu an. Ama o bir kenara, *Deltarune* başka açılardan da *Undertale* değil. Görsellik ve oynanış büyük ölçüde aynı olsa da ayrıştığı önemli noktalar var. *Deltarune* da şahane bir piksel art örneği ama düz renklerin ve çizgilerin ağırlıkta kullanıldığı bir tarzı var, iki ekran görüntüsüne baktığınızda hangisi hangisinden ayırt edebilirsiniz. Shoot 'em up'lardan esinlenmiş savaş sistemi de benzer şekilde çalışıyor ancak bu kez tek kişiyi değil, daha klasik RYO mantığına yakın bir şekilde bir partiyi yönetiyoruz ve mermilerden kaçarken mermilerin yakınlarında durursak vs. mana (TP) kazanıyoruz, bu sayede büyü yapabiliyoruz vs. Güzel yeni mekanikler.

Ancak tabii ikisi arasındaki en önemli fark, *Deltarune*'un *Undertale* kadar etkileyici olmaması. En azından şimdilik... Hani *Undertale*'in en güzel tarafıdır ya: Eğer oyunu barışçıl şekilde oynarsanız süper eğlenceli, süper komik, pozitiflik dolu bir tecrübe yaşarsınız ancak gidip soykırım yaparsanız da oyun ciğerinizi söker. *Deltarune*'de pasifist veya şiddet yanlısı oynamak arasında, 1-2 ufak sahne dışında değişen pek bir şey yok. Her şekilde mutlu bir oyun bu. Hoş zaten oyun size sık sık "burada seçimlerinin bir önemi yok" mesajı veriyor ki buna bu kadar vurgu yapması insana aksini düşündürmüyor değil. Belki de yaptıklarımız sonraki bölümlere etki edecektir.

Bu kadar basit değil

Bir de mutlu bir oyun bu dedim ama elbette ki *Undertale*'de nasıl hiçbir şey göründüğü gibi değilse burada da öyle. Kilitli kapılar, göründüğünden farklı bir şeymiş izlenimi veren ama bu konuyu açmayan karakterler, oyunun dosyalarının içindeki gizemli mesajlar... Oyunun reddit başlığı teorilerle dolup taşmış durumda, oynadıktan sonra ogz-134-deltarune-teoriler sayfasını bir gözden geçirin.

Kısacası şimdilik bir *Undertale* beklemeyin ilk bölümden ancak sonraki bölümlerin mevzuyu ne kadar ilerletebileceğini, ortaya toplamda yeni bir efsane çıkabileceğini de hissedebiliyorsunuz. Sağlam bir giriş olmuş.





- Toby Fox'un karman çorman, neşeli zihniyle hasret giderme imkânı
- Bir sürü tatlı karakter
- Undertale'in mekaniklerine güzel eklemeler yapmış

–

- 2-3 saat sürdüğünden tüm potansiyelini henüz sergilemiyor

7



Son Karar

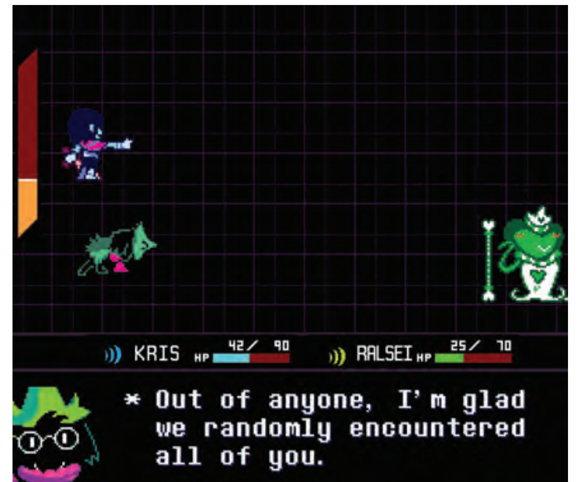
İyi bir giriş bölümü. Ancak henüz Undertale gibi bir efsane beklemeyin. Henüz...

Gelecek bölümler

Bu elimizdeki oyunun adındaki Chapter 1'e çok da aldanmayın, Toby Fox bunu daha çok bir demo olarak görüyor. Telltale tarzı bölüm bölüm çıkan bir oyun yapma niyetinde değil, oyunun gerisi komple aynı anda çıkacak. Tabii çıkarsa... Hem bunda hem de Undertale'de tek başına çalışan Toby Fox, aklındaki gibi bir ikinci bölümü kendi başına yapabilmesinin imkânı olmadığını, takım yönetme konusunda hiçbir tecrübesi olmamasına ve kimlerle çalışacağını bilmemesine rağmen bir takım kurmaya çalışacağını söyledi. Ne derece başarılı olacağını göreceğiz. Bildiğimiz tek şey eğer gerçekleşirse (ki gerçekleşecektir elbet bir gün diye tahmin ediyorum) Deltarune'ün devamını daha birkaç yıl daha beklememiz gerekeceği.

Toby Fox diyor ki iki oyun birbirinden bağımsız...





TÜR: Macera / RYO | **YAPIM:** Toby Fox | **DAĞITIM:** Toby Fox | **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz (deltarune.com)
DAHASI İÇİN: reddit.com/r/Deltarune

THE MISSING: J.J. MACFIELD AND THE ISLAND OF MEMORIES

Bu oyuna bir el atın (!)

EREN ERYÜREKLİ

Zaman zaman boşluğa düşerim. Bir şey yapasım gelmez ve hiçlikten sıkılırım. Beni sıkan şeylerden birisi de oyunlar aslında. Özellikle de saatlerce anlamsızca birbirine kurşun sıkılıp oradan oraya koşturulanlar. Çoğunuz bu tarz oyunları seviyorsunuz biliyorum ve muhtemelen şimdiden linç için sıraya girdiniz. Hadi linç ettiniz diyelim beni veya böyle düşünen bir başkasını. Peki hiç düşündünüz mü? Sonrasını…



Kafayı çalıştırmak lazım

The Missing işte tam da bu sonrasıyla ve (aslında daha çok süreçle) ilgili ve uzun zamandır oynadığım en anlamlı oyun. Yaratıcılığı ve mideye sokup içeride çevirmekten çekinmediği bıçak keskinliğinde bir etkileyiciliği var.

Olayımız genç kızımız J.J. ve can dostu Emily'nin bir adaya kampa gitmesiyle başlayıp her açıdan sürreal ve zaman zaman da midenin kaldırmaya zorlanacağı bir yolculuğa dönüşüyor. Klasik bir 2D platform ve bulmaca oyunu bu. Kutuları çekmek, iplerden sallanmak ve zamanlama gerektiren zıplamalar günlük rutin arasında. Ama oyunun bir mekaniği var ki Japon yönetmen Swery'nin önceki oyunları *Deadly Premonition* ve *D4*'ten bile kırık fikirlere gebe.

Şöyle ki bizim J.J.'in ölememek gibi bir özelliği var. Yani kolunuz bacağınız kopsa, beliniz ortadan ikiye yarılsa hatta blender'dan geçip yalnızca kafanız kalsa bile oynamaya devam edebiliyorsunuz. Bazı yerlerde ağırlığınız fazla geliyor "nasılsa kökü bende" deyip kolunuz bacağınız kopuk biçimde yerlerde sürüne sürüne engelleri aşıyor ve sonra "toparlanıyorsunuz". Bazen alev alıp çığlık çığlığa bir yerleri ateşe veriyor, bazen de boynunuzu ve omurganızı kırıp dünyayı tersine döndürüyorsunuz. Bu hastalıklı sahneler fazla tekrarlandığında moral bozucu olabiliyorsa da oyunun sakladığı güzellikler yanında ödenebilecek bir bedel bence.

Bir başka ilginç özellik de oyun içindeki cep telefonunuz. İlerledikçe ve etraftan donut'lar topladıkça telefona arkadaşlarınız, anneniz ve öğretmeninizden mesajlar gelmeye başlıyor. O mesajlar biriktikçe de J.J.'i daha iyi tanıyıp sevmeye ve bağlanmaya başlıyorsunuz. Bahsettiğim aşırı vahşi mekaniklerle harika bir tezat oluşturan bu iyi yazılmış mesajlar oyunun da kalbini oluşturuyor aynı zamanda ve dinlemek isteyen kulaklara bir yaşamı (üstelik çok da genç bir yaşamı) anlatıyor. Parçalar birleştikçe boğazınızdaki yumru büyüyor ve sona yaklaştıkça bu hayatta farklı olmanın bedelinin ağırlığı sanal da olsa omuzlarınıza çöküveriyor. Hele hele gerçekte de öyle hissedenler *The Missing*'den çok farklı tatlar alacaktır. Her şey bittiğindeyse oyunu açıp baştan oynamak için çok güzel bir sebebiniz de olacak. Hileler kısmına göz atmayı unutmayın sadece.



Emily'nin dertleri bizi germekte epey.

Kaybolanların bulunması dileğiyle

Oynadığım 7 buçuk saatte iyi bir kısa korku romanı okumuş gibi oldum *The Missing* sayesinde. Her anına da değerdi. Kontrolleri kabızmış, grafikleri eskiymiş bunları geçiniz. Tüm o ıstırapların ve acıların hissedildiği, yer yer kan donduran, bazen gülümseten, bir anında da cidden oynamaya elimin varmadığı bir deneyimdi bu be! Herkese göre olmasa da herkesin bir şans vermesini dilediğim bir deneyimdi üstelik.



« Yana yana buraları dolaşıyorum... Delice seviyorum, nazına ÖLÜYORUM!

+
- Etkileyici ve samimi bir şekilde mesajını veriyor
- Telefon mesajları gayet iyi yazılmış
- Yaratıcı bulmaca ve platform bölümleri
- Daha da yaratıcı vücut parçalama mekaniği
- Kaliteli animasyonlar
- Atmosferik müzikler
- Bitirince bir kez daha oynamak için sebebiniz var
- Estetiği güçlü sanat yönetimi

–
- Teknik olarak biraz daha cila istiyor

8+

THE MISSING J.J. MACFIELD AND THE ISLAND OF MEMORIES

Son Karar

Özel, anlamlı ve derinlikli hikâyesini yaratıcı mekaniklerle bir araya getirmiş.

TÜR: Platform / Bulmaca | **YAPIM:** White Owls Inc. | **DAĞITIM:** Arc System Works | **DİJİTAL İNDİRME:** 48 TL (Playstore), 50 TL (Steam), 65 TL (XBL), 114 TL (PSN), 30 euro (Nintendo eShop) | **YAŞ SINIRI:** 16+ | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-134-tm





İşlerin yolunda gittiği nadir zamanlarda oturup kolonistlerinizi izlemek güzel bir şey.



RIMWORLD

Öğrenmesi zor, güvenmesi daha zor, bırakması 404 not found

ONUR KAYA

Kolonide onca şey yaşadık, ne badireler atlattık, yeri geldi çiğ et yedik, yeri geldi mısır, yeri geldi pirinç yuttuk haşlamadan. Kimi zaman maden kazarken antik yaratıklarla karşılaştık, avcılarımızın bize yemek eylediği dostlarının intikamını almaya gelen hayvan sürüleriyle kapıştık… Hepsinde yanımdaydı sevgili günlük. Şimdi bunamış, ortalıkta saftirik saftirik dolaşıyor, beni hatırlamıyor bile… Ah Sincap 1, bu zıvanadan çıkmış gezegendeki en yakın dostumdun sen benim… Bir Geyik 2'yi, bir de seni bu kadar sevdim, onu da geçen koloni sınırından gezerken kurt kaptı, kurtaramadık. Moralim çok bozuk, şimdi sapıtıp odamdaki eşyaları parçalamam gerekiyor, iyi ki varsın sevgili günlük.

(Bir kolonistin günlüğünden alınmıştır. Günlükten gelen moral +10)

Red Dead Redemption 2'nin darmaduman ettiği oyun piyasası pek çok büyük sonbahar-kış kreasyonu oyunla toparlanmaya çalışırken içindeki boşluğu doldurmaya çalışan bendeniz, avare biçimde oyundan oyuna savrulmaktayken sıra tam sürüm çıkışını gerçekleştiren *RimWorld*'deydi. Zamanında erken erişim incelemesini ben yazdığım için, 5.5 senelik uzun mu uzun bir geliştirme sürecinin sonuna tanık olmak yine benim üstüme vazifeydi. Lakin şunu itiraf edeyim, erken erişimde oyunu oynamayı pek becerememiştim ben. Oyunun, kolonistleri direkt değil dolaylı yoldan kontrol ettiğimiz bir yapısı vardı ve ben bir türlü kendilerine dediğimi yaptıramıyor, sebebini de anlayamıyordum. Eğitim bölümü de yoktu o zamanlar. Tam sürümü inceleme görevi geldiğinde de yeni eklenen eğitim kısmını tamamlamak, ardından da açıp internetten bolca eğitim videosu izlemek durumunda kaldım. Birkaç eğlenceli denemelerin ardından nihayet *RimWorld*'de dikiş tutturmayı başardım ve akabinde birkaç günüm, tek saniye sıkılmadan salya akıtarak oyunu oynadığım, kolonistlere erzak hazırlatırken kendim yemek yemeyi unuttuğum bir maraton halinde geçti. *RimWorld*'ü öğrenmek tos vura vura yıktığım bir duvardı ve bunu başardığımda paldır küldür ardındaki keyif uçurumuna yuvarlanmıştım.

Herkesin derdi kendiyle

Erken erişim yazısını yazalı iki senenin üzerinde zaman geçtiğinden, *RimWorld* nedir şöyle bir anlatmak ihtiyacı hissediyorum. *RimWorld*, çok detaylı mekanikleri olan bir koloni yönetme oyunu. Seçtiğimiz senaryoya göre 1 ila 5 arası değişen sayıda kolonistle gezegen yüzeyindeki maceramıza başlıyoruz. Karakterlerimiz kusurlarıyla sevaplarıyla, tamamen rastgele yaratılıyor ve eldekileri beğenmezsek tek tuşla yerlerine yenilerini yaratmasını isteyebiliyoruz oyundan. Oyun tecrübenizi belirleyecek en önemli kısım da aslında bu çünkü o kusur ve sevaplar *RimWorld*'ü *RimWorld* yapan şey. Her karakterin bitki yetiştirme, aşçılık, hayvancılık, madencilik, entelektüellik gibi genel istatistikleri var. Ancak bunların yanında, oyuna her baştan başladığınızda farklı bir tecrübe yaşamanızı garantileyen psikolojik ve fizyolojik de özellikleri var. Mesela ne kadar yaşlı oldukları, ne kadar hızlı hareket edebildiklerine ve halihazırda sahip oldukları hastalıklara çok etki ediyor ancak işi esas keyifli hale getiren, karakteristik özellikleri. Kadın düşmanı, mazoşist, yangın çıkarma meraklısı, çıplaklık düşkünü gibi özellikler var. Örneğin kolonistiniz mazoşistse arbedeye girip yara aldığında morali yükseliyor. Ateşle arası fazla iyiyse morali bozulduğunda etraftaki eşyaları ateşe vermeye başlayabiliyor. Soylu bir geçmişi varsa hayattan beklentileri yüksek oluyor, gönlünü hoş tutmak için daha fazla çabalamak lazım geliyor. Bir bağımlılığı varsa yoksunlukta kendi sıkıntı çekerken etraftakilere de çektirebiliyor.

Bir kere oyuna başladınız mı, oyunun maceranız boyunca size göndereceği yeni kolonistlerin özelliklerine hiçbir şekilde etki edemiyorsunuz. Ne çıkarsa bahtınıza. O yüzden hiç olmazsa oyunu oynamayı öğrenene kadar bu ekranda "Randomize" tuşuyla bolca zaman geçirmenizi ve ilk grubunuzu sağlam kurmanızı öneririm. Sonrasında kimi zaman medeniyet görmemiş vahşi bir dağ adamı koloninize yaklaşacak ve onu evcilleştireceksiniz, kimi zaman da haydutlar tarafından kovalanan birileri koloninize sığınma talebinde bulunacak. Bunun yanında siz de sağdan soldan adam devşirme seçeneğine



Görsel olarak çekicilikten bu kadar uzak bir oyunun bu denli popüler hale gelmesi iyi oyunun her zaman alıcı bulabildiğinin bir göstergesi sayılabilir mi?

sahip olacaksınız ve nüfusunuz artacak.

Anlatıcının derdi bizimle

Seçtiğimiz bir diğer şey, hikâye anlatıcısı. Hikâye anlatıcıları oyunda başınıza gelen rastgele olayların zorluk eğrisini belirliyor ve bunları oyun sırasında değiştirebiliyoruz. Üç adet hikâye anlatıcımız var:

1. Pheobe Chillax, adından da anlayabileceğiniz üzere sülalesi rahat olan bu kızcağızımızın oyuncuya karşı tavrı epey yumuşak.
2. Cassandra Classic, istikrarlı bir şekilde başınıza gelen felaketlerin zorluğunu artırıyor.
3. Randy Random, kafasına estiği gibi takılıyor. Ne size ne de üssünüze acıması var.

Aynı ekranda, oyunu istediğimiz zaman tekrar yükleyebilmeyi isteyip istemediğimizi de seçmemiz gerekiyor. Oyunun motoru tamamen rastgele çalıştığı için, başınıza gerçekten istemediğiniz bir şey geldiğinde durumu kurtarmak için kayıt yeniden yüklemek işe yarıyor. Yine öğrenme aşamasında bu seçeneği açık bırakmanızı tavsiye ederim.

Bunların ardından harita ebatlarını ve gezegenin hangi noktasında oyuna başlamak istediğimiz seçiyoruz. Harita altıgenlere ayrılmış vaziyette ve rengi hangi türden bir coğrafya olduğunu, altıgenin içindeki koyu şekillerin büyüklüğü de ne kadar dağlık bir bölge olduğunu belirtiyor. Yerleşkeyi dağın içine kurmak genelde iyi sonuç verdiğinden ve oyunda bolca maden kazmanız da gerekeceğinden, dümdüz bir yerde başlamamak gerekiyor. Altıgenlere tıkladığınızda ayrıca iklim özelliklerini de görebiliyorsunuz. “Temperate Forest” klasmanına giren bölgeler, yılın büyük bir bölümünde ekin yetiştiği ve aşırı sert kışlar görmedikleri için başlangıç için en uygun olanlar mesela. Ha ama “ben pul biber seviyorum” diyorsanız, kutuplardan bile başlayabilirsiniz oyuna, dükkân sizin. Seçtiğiniz yerdeki yaşam koşullarının başınıza gelebilecek etkilediğini söylememe gerek yoktur herhalde.

RimWorld’e başlamak böyle ve buradan sonrası sürüyle yeni yaşantı demek. Öte yandan bunlar yüzde yüz sizin yaşantılarınız değil çünkü kolonistlerinizi direkt kontrol ettiğiniz bir oyun değil *RimWorld*. Hepsinin kendi yapay zekâsı var ve buna iş öncelikleri ve karakter özellikleri etki ediyor. Hepsi gün içinde, bulabildikleri en önemli işleri yapıyor, yemek yiyor, birbirleriyle sosyal etkileşim içerisine giriyor, partnerleri varsa arada aşna fişne yapıyor ve de uyuyorlar. Sizin yaptığınız aslında karakterlerin becerilerini dikkate alarak optimum iş dağılımını yapmak, kazılacak bölgeleri, yapılacak eşyaları, etkileşime geçilecek diğer fraksiyonları seçmek ve ekranda tezahür eden çeşit çeşit absürtlüğü seyretmek. *RimWorld*’de asla ve asla tam kontrol sizde değil. Hiç beklemediğiniz, bazen telaşa düşmenize, bazen de kahkahalara boğulmanıza sebep olacak sürüyle şey oluyor oyunda ve *RimWorld*’ü bu kadar keyifli yapan şey de bu spontane doğası. Evcil hayvanınız yaşlılıktan bunayacak, depresyona giren kolonistleriniz kendilerini dağa taşa vuracak, tepesine çatı yapmayı unuttuğunuz bataryalar kısa devre yapacak, kudurmuş hayvanlar üssünüzü basacak, yeraltından maden çıkarsın diye yerleştirdiğiniz matkap devasa böceklere ait bir yuvayı bozup başınıza bela açacak. Siz de tüm bunların ortasında asayişi berkemal tutmaya çalışacaksınız.

RimWorld’ü güzel yapan, bu kadar fazla detayı ve rastgele olayı bünyesinde barındıran mekaniklerinin, oyunun uzun mu uzun geliştirme sürecinde ağır ağır pişmiş olması. Oyunun sabiti olan kuralları ve değişkeni olan yapay zekâ arasında harika bir sinerji var. Bu durum oyunun “vanilya” halini bile had safhada tekrar oynanabilirliğe sahip kılarken, Steam Atölye desteği oyunun klasik statüsünü mühürlüyor. Öğrenmesiyse kendini anlatmadığından değil, anlatacak gerçekten çok fazla şeyi olduğundan zor. Arayüz karışık gibi görünebilir ama bir süre oynadıktan sonra, daha sadesinin zaten yapılamayacağını anlıyorsunuz. Bu senenin “olmuş ki ne olmuş” oyunları arasında *RimWorld*. Öğrenme bariyerini aşmaya sabrınız yettiği takdirde parasını misli misli çıkartacağına ve bu süreçte beyninizi kullanacağınıza ben kefilim. Bu tarz oyunlara ilginiz varsa da yoksa da oynamayarak çok şey kaçırıyorsunuz.



- Aşırı detaylı, ölçeklenebilir oynanış mekanikleri
- Ortalık sık sık çok eğlenceli şekillerde karışıyor
- Basit ve kullanışlı grafikler
- Çok uzun çabaların ürünü olduğu belli olan arayüz



- Randy Random bazen çok kötü bir insan olabiliyor

9

RIMWORLD

Son Karar

Senenin en bereketli paketlerinden.



Alev sevdalıları bu kolonide gününü gün eder.



TÜR: Hayatta Kalma / Strateji | **YAPIM:** Ludeon Studios | **DAĞITIM:** Ludeon Studios | **DİJİTAL İNDİRME:** 56 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-134-rw

win one ps4

HITMA

"Dünya Silahınız Olsun"

EGE SAĞIN

Bombay'da hedeflerimi daha iyi görebileceğim ve işime yarayacak kıyafetler bulabileceğim umuduyla bir apartmanda dolaşırken tuhaf bir karaktere rastladım. Tripodunun üzerine kocaman keskin nişancı tüfeğini kurmuş, balkondan dürbünle karşı binayı gözlüyordu. Küfretti. Dürbünün ayarını düzeltmezse asla işini bitiremeyecekti. Telsizde Diana'nın sesini duydum. Karşımdakinin kimliğini tespit etmişti: Yeniyetme bir kiralık katil… Üstelik bizim hedefimizi öldürmeye çalışıyordu. Hemen gizlice dürbünü düzeltip karşı binaya sızdım. Hedefime yaklaştım, onunla konuşarak doğru noktaya gelmesini sağladım ve bingo! Acemi katilimiz hedefi tam on ikiden vurdu. Hemen cesedi sakladım ki Diana bir kez daha konuştu. Katil ikinci hedefime yönelmişti…

25 senelik oyunculuk geçmişimin en keyifli, en akılda kalıcı anlarından biri oldu bu görev. Hedefimin benimle konuşurken gözlerimin önünde vurulması beni direkt masum kılıyordu. Üstelik kendim kiralık katili canlandırırken başka bir kiralık katile yardım edip işimi benim yerime yapmasını sağlamak… Yaratıcı ve çok keyifli bir yöntemdi ve *Hitman 2*'nin en güçlü yanı da bu. Görevlerdeki yan hikâyeler ve bunlara dâhil olmasa bile öldürürken kullanabileceğiniz onlarca yaratıcı yöntem. İnanılmaz başarılı bir cinayet sandbox'ı sunmuşlar. Hem de bu sefer bölüm bölüm değil bitmiş bir oyun olarak piyasaya çıktı!

N 2

Timothy Olyphant, özleniyorsun kardeşim

Önce oyunun en zayıf yönünden bahsedip onu bir aradan çıkaralım da sonra övmeye devam ederim. Hikâye… Açıkçası yıllardır *Hitman* hastası biri olarak hikâye kısımlarından hiç haz almadım. Gerekli de bulmuyorum zira bu oyunun cazibesi kiralık katil olarak fazla sorgulamadan önüne sunulan kontratı tamamlamak. En azından beni cezbeden şey buydu, soğukkanlı bir kiralık katil olma oyunu… *Hitman: Absolution*'ı bu yüzden hiç sevmemiştim ve reboot'la bu kontrat sistemine dönmelerinden memnundum. Yine de kendilerini bir hikâye anlatmak zorunda hissediyorlar. Olur, bu devirde multi olmayan oyunlarda sandbox dahi olsa hikâye beklentisi oluyor oyuncularda. Fakat bu kadar kötü mü işlenir? Bu kadar kötü mü sunulur? Toplam 7 adet, en uzunu 60 saniye olan ara videoyla hikâye anlatmanın gerçekten iyi bir fikir olduğunu mu düşündünüz? Az ama öz olsa anlarım ama o kadar kötü ki izlerken başkası adına utanıyorsunuz. O kadar aceleyle ilerliyor ki ne olduğunu, nasıl bir zaman ve olay örgüsü sıçraması yaşandığını anlamak için bazı videoları iki kere izlemem gerekti. Diyalogların vasatlığıysa vizyona girmeyip direkt TV'ye çekilen uyduruk filmleri hatırlatıyor. O berbat *Hitman* filmi bu oyundaki ana hikâye anlatımının yanında Oscar'lık kalır. Tüm bunlar yetmezmiş gibi bir de ara videoları fotoroman şeklinde yapmışlar. *Max Payne* ne kadar iyi yaptıysa tam olarak o kadar kötü olmuş. Altından kalkamayacağı işe kalkışmayı öğrenmiştir umarım IO…

Peki nedir bu hikâye? İlk oyunda (reboot'ta) birer birer avladığımız Providence isimli küresel derin devlet organizasyonu bize bir teklifle gelmiş: Onları avlamamızı isteyen gizemli müşteriyi avlamak. Karşılığındaysa Ajan 47'nin geçmişine dair bilgiler vereceklerini söylüyorlar. Diana bu teklifi çok beğeniyor ve ICA'den bir miktar bağımsız, gizli bir şekilde operasyonlara başlıyor. Hikâyenin vurucu noktasınıysa açılış videosundaki üçüncü sınıf film repliğiyle aktarıyorum: "Bilmedikleri şeyse avladıkları adamın 47'nin çocukluk arkadaşı olduğu ve onun aksine her şeyi hatırladığıydı…" *dramatikmüzikgirer*

Ufak Tefek Hikâyeler

Ana hikâye anlatımı ne kadar kötüyse her bölümdeki görev hikâyeleri o kadar iyi. Öldürdüğümüz insanlar kim? Ne gibi işler peşindeler? Kimlerle iş birliği yapıyorlar? Bunlar gibi pek çok sorunun cevabı doğru zamanda doğru yerde olursanız ya da doğru bilgiyi edinirseniz açtığınız görev hikâyeleriyle veriliyor.

[MULTIPLAYER EKLEMEZSE ÖLECEK HASTALIĞI]

IO da oyununa multiplayer eklemezse ölecek hastalığına yakalanmış ve iki ayrı multiplayer modu eklemiş. İkisi de betada olan bu modlar Ghost ve Sniper Assassin. Ghost modunda aynı bölümde beş rastgele hedefi daha önce öldürmek için rakibinizle yarışıyorsunuz ama aynı haritada değilsiniz. Yalnızca birbirinizin haritasına hayalet gibi etkiniz var. Örneğin sizin aldığınız silah onun haritasından kayboluyor ya da Ghost Coin kullanırsanız işlerini bozacak şeyler yaşanmasını sağlayabiliyorsunuz. Fena bir fikir olmasa da Hitman'in çok başarıyla yaptığı ve sizi mecbur bıraktığı sabırlı oynanıştan çok daha farklı bir yere kayıyor. Diğer modsa tek kişi de oynanabilen ve mobildeki Hitman: Sniper oyununun uyarlaması şeklinde. Ya tek başınıza ya da bir oyuncuyla co-op olarak sabit durduğunuz noktalardan çok kuvvetli keskin nişancı tüfekleriyle hedeflerinizi avlıyorsunuz. Üstelik gezemeseniz bile hem kaza süsü vermek hem de cesetleri saklamak için çok yaratıcı, bol sayıda yöntem var. İki mod da beta aşamasında ve henüz sadece birer haritaları var. Ne kadar tutacaklarını zamanla göreceğiz.


Mekân yüz derece, başımıza güneş geçmesin.


Ajan 47 çimenlerin arasında on kaplan gücündedir.




Ve En İyi Ölme Oscar'ını kazanan...

[NASIL BAŞLIYORDU BU HİKÂYE?]

Hitman'in 2016'daki reboot'undan görevleri Hitman 2'nin az sayıdaki yeniliğiyle yeniden oynayabilirsiniz. Eğer ilk oyuna zaten sahipseniz otomatik olarak bunları aktifleştirebildiğiniz gibi ilkini oynamadıysanız çok uygun fiyata Hitman 2 için Legacy eklentisini alarak yenilenen hikâyenin başlangıcını öğrenebilirsiniz. Bölüm bölüm çıkmasını saymazsak görev tasarımları ve oynanış açısından yine gayet iyi bir oyun olduğu için öneririm. Benim gibi bölüm bölüm çıkmasına kıl olup oyunu almaktan caydıysanız, burada o eklentiyi aldığınıza pişman olmazsınız.


Tabii bu görev hikâyelerinin hepsi, adımları gerçekleştirebilirseniz size hedefinizi öldürmeniz için de bir şans veriyor. Kulak misafiri olduğunuz konuşmalar, bizzat dâhil olduğunuz olaylar ve bu hikâyeleri takip ederken bulduğunuz belgeler organik bir biçimde dünya kurguluyor. Bu kadar başarılı şekilde hikâye anlatabilen firmanın ana hikâyede öyle saçma yöntemler tercih etmesine anlam veremedim doğrusu. Size tavsiyem, tüm hikâye görevlerini tamamlamanız.

Biri epey küçük bir eğitim görevi olmakla birlikte toplam 6 tane görev var. İlki küçük bir alanda geçiyor ve özel başarımları kazanarak açabildiğiniz şeylerin (o görevde yardımcı olacak başlangıç yerleri, silah saklama alanları, kostümler vb. ve her görevde kullanabileceğiniz silahlarla eşyalar) sayısı çok az. Yani temel oyunu 5 bölümlük düşünebiliriz. Her bir harita gerçekten çok büyük ve harika birer sandbox sunuyorlar. Miami'de Formula tipi bir araba yarışı etkinliği, Kolombiya'da bir uyuşturucu kartelinin üssü, Bombay'ın tıklım tıklım banliyöleri, sessiz sakin bir Amerikan kasabası ve son olarak Illuminati triplerine girmiş gizemli bir grubun kostümlü, ritüelli etkinliğinin yapıldığı görkemli şato… Birbirinden çok farklı bu mekânlar harika kurgulanmış. Bölüm tasarımı mükemmel ve her yerde farklı oyun tarzı gerektiriyor. Birinde bol bol kostüm değiştirmek, diğerinde çimenlerde saklanmak, ötekinde şatonun duvarlarına tırmanmak, Bombay'da kalabalıkta kendini kaybettirmek gibi… ABD kasabasındaki görev *Hitman: Blood Money*'deki A New Life'ı hatırlatıyor. Adı bile ona göndermeli olarak Another Life. Bu kez bir çocuk doğum günü partisi yerine yetişkinler için daha genel bir parti ve seçim çalışmaları var. ABD'deki gündeme uygun olmuş ve sakin, tamamen günlük hayatın içinde geçen yapısıyla öne çıkan bir görev. Tabii ki çocukların doğum günü partisine palyaço kıyafetiyle girip babasını öldürmenin etkisini hissettiremiyor ama keyifli bir görev olduğunu söyleyebilirim.

Yaratıcılığın ve hünerin cinayetle leziz harmanı

Oynanış açısından pek bir yenilik yok. İki küçük ama önemli yenilik kalabalığa karışma ve yeni çantamız. Kalabalığa karışma bu sefer *Absolution*'daki gibi değil *Assassin's Creed* serisindeki (artık kullanılmasa da) şekliyle karşımıza çıkıyor. Bombay ve Miami görevlerinde epey faydasını görebilirsiniz. Yeni çantaysa aslında aynı çanta olmakla birlikte artık yalnızca keskin nişancı tüfeği değil başka tür silahlar da taşıyabiliyor. Böylece susturuculu ta-

[ABSOLUTION'LA GELEN INSTINCT SİSTEMİ BASİTLEŞTİRİLMİŞ. KULLANIMI ARTIK SINIRSIZ AMA BUNUNLA BERABER POINT SHOOTING ÖZELLİĞİNE DE VEDA EDİLMİŞ]

bancanızı kullanmak istiyorsanız ama üzerinizin aranacağı bir kontrolden geçecekseniz, silahı çantaya koyup çantayı da duvarın üzerinden atarak halledebilirsiniz. Özellikle görevi ilk kez oynarken gitmek istediğiniz yerlerde önceden eşya yerleştirmesi yapamıyorsunuz sonuçta. Daha etkili bir yenilik de "picture in picture" özelliği. Oyun sırasında o anda gerçekleşen önemli olayları, eylemlerinizin sonuçlarını ya da kameralara yakalandığınızda o kameranın çektiği görüntüyü ekranın köşesinde beliren küçük bir kutuda görebiliyorsunuz. Bu özellik de pek çok farklı durumda işinize yarıyor.

Öldürme yöntemleri o kadar fazla ki... Boğma teli, zehir vb. klasikler dışında çok sayıda başarım var her görev için. Hem "assassination" hem de "feats" başlıkları altında farklı cinayet yöntemleri görebiliyoruz. İlk kısımdakiler direkt hedeflerimizle alakalıyken ikinci kısımdakiler daha rastgele ve hatta bölümdeki yan karakterlerle alakalı. Bunları okuyarak (bazılarında bilgi yok ki bu, o yöntemi keşfetmeyi daha da heyecanlı kılıyor) o bölümde kullanabileceğiniz farklı şeyleri keşfediyorsunuz. Hasta bir adamın solunum makinesini patlatmak, bir klasik olarak insanların tepesine avize düşürmek, ayin sırasında ölmesine sebep olmak gibi türlü yöntemler kullandım ki bölüm başına 15 tane ilginç cinayet imkânı var diyeyim, ne kadar tekrar oynanabilir ve yaratıcı olduğunu siz düşünün. Bu yazıyı yazdıktan sonra da gidip oynarken şatoda süs olarak duran Orta Çağ zırhını giyip dev bir kılıçla hedefimi öldürmek ve Miami'deki yarışta son sürat ilerleyen yarışçıyı arabasının içindeyken keskin nişancı tüfeğiyle vurup öldürmek gibi farklı yöntemleri başarmaya çalışacağım örneğin.

Öldürelim bakalım... Sean Bean'i

Görevleri ve görevlerde sunulan ek başarımları bitirdikten sonra da oyun bitmiyor. Geçen oyundaki Contracts, Escalation Contracts ve Elusive Target sistemleri yine oyunun ömrüne ömür katacak. Kontratlar oyuncuların bölümdeki rastgele karakterleri hedef olarak belirleyip belli şartlarla (şu silahı kullan, şu kadar sürede bitir vs.) öldürmenizi isteyen görevler hazırlaması oluyor. Escalation's rastgele belirlediği düşmanı öldürdükçe yenilerini belirleyen ve zorlu şartlar ekleyen bir mod. Elusive Target moduysa aynı haritada bile olsa gerçek görevleri andıran kendi hikâyeleri, davranış şablonları olan yeni düşmanları öldürmemizi istiyor. Geldiği zaman bir hafta - on gün gibi bir süre kalan bu modun özelliği kaydedememememiz ve denemek için tek bir hakkımız olması. İlk Elusive Target pazarlama amacıyla olacak ki Sean Bean oldu. Oyunculuğunu görmek ve hikâyesini duymak için keskin nişancı tüfeğiyle uzaktan öldürmek yerine yakın teması tercih ettim ama bir iki dikkatsizliğimin ardından onu öldürsem de çok dikkat çektiğim için gerçekleşen çatışmada öldüm ve görevi tamamlama şansını kaçırdım. Düzenli olarak gelecek bu Elusive Target görevleri bizi epey oyalayabilir.

Bölüm bölüm çıkarma denen o talihsiz karardan dönen IO ve Warner Bros, bu sefer turnayı gözünden vurmuş. Fakat *Hitman*'den de bildiğimiz gibi hedefi vurmak her şey değil. Temizlik yapmak ve sinsice uzaklaşmak gibi ekstraları da var bu işin. İşte kaliteli ana hikâye anlatımını bir ekstra sayacak olursak, orada çuvallıyorlar. Ayrıca normalde "bir şey işliyorsa bozmaya gerek yok" derim ama *Hitman* özelinde oyuna eklenebilecek çok farklı teknolojik cihaz varken hâlâ aynı eski cihazları kullanmak zorunda olmamız biraz can sıkıyor. Yani istediği üreticiye ulaşabilen ve korkunç paralar kazanan adam neden modern casus teknolojilerinden yararlanmaz ki? *Splinter Cell*'e dönüşsün demiyorum ama biraz ekleme yapılabilirdi. Ne olursa olsun özellikle inanılmaz uygun fiyatıyla kesinlikle almanızı hak eden bir oyun olmuş. Keyifli suikastlar dilerim.

Sniper Assassin modunu co-op oynarsanız 47 yerine bu karakterleri yönetiyorsunuz.

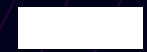



Heybetini gizli tut yiğidim, duruşun çakalları korkutuyor.





- Muhteşem bir sandbox deneyimi
- Başarılı bölüm tasarımları
- Çeşit çeşit yaratıcı öldürme yöntemi
- Oyuna düzenli ücretsiz içerik sunulacak
- Hikâye görevleri



- Berbat ana hikâye
- Dişe dokunur yeni cihaz yok

8



Son Karar

Uyduruk hikâyesine rağmen güzel anılar bırakacak bir sandbox.

TÜR: Gizlilik / Aksiyon | **YAPIM:** IO Interactive | **DAĞITIM:** Warner Bros | **DİJİTAL İNDİRME:** 89 TL (Playstore), 102 TL (Steam), 300 TL (PSN, XBL)
YAŞ SINIRI: 18+ | **DAHASI İÇİN:** hitman.fandom.com





Eğitim, senaryo ve meydan okuma bölümlerine giriş bu menüden.

PROJECT HOSPITAL

Tamamlanabilir proje, oynanabilir hastane

NOYAN AKATLI

Burnumun üst kısmı, sinüslerim dolup şişmiş. Ortaokul günlerimden bir anı, çocuk doktoru rahmetli Dr. Ömer Bedir'in "kronik sinüzit" teşhisi aklıma geliyor. Tuzlu su içeren burun spreyini, şişmiş sinüsleri rahatlatmak amacıyla kullanıyorum. Biraz kah kuh tıksırmadan sonra rahatlıyorum, dolu sinüslerden kaynaklanan şiddetli baş ağrısı da hafifliyor. Uzun sürelerle ekrana bakmaktan dolayı gözlerde yanma, baş dönmesi, magnezyum eksikliğinden kaynaklanan bacak sızlaması gibi "nispeten" ufak tefek sorunlarlaysa baş etmeye alıştım büyük ölçüde.

Yap, işlet, tedavi et

Evimin beş metre yanında, on dört aydır süren inşaattan sürekli gelen gürültü, toz duman, sokağı kapatan araçlardan çıkan yaygaraya her gün maruz kalmaktan dolayı, ruh sağlığımı korumak amacıyla oynadığım oyunlarda; yaşamımızda en önemli yeri tutması gereken "sağlık" temalı oyunların görece çok az olduğunu fark ederek adımımı atıyorum *Project Hospital* adlı, reklamı az ama iddiası ciddi hastanemize.

Acil, genel cerrahi, radyoloji, ortopedi, iç hastalıkları gibi bölümler sıralanıyor. Üç ayrı bölümden oluşan eğitim kısmı temel özellik ve kontrolleri açıklama kısmında iyi, işlerin biraz ileri seviyesindeyse yetersiz kalıyor, Steam oyuncu rehberlerine başvurduğum oldu 14-15 saatlik oyun sürem boyunca üç-dört kez. Serbest oyun (sandbox), senaryo ve meydan okuma modları genel olarak aynı sürükleyici, gerçekçi oynanışı sunuyor. Koridorun iki yanına yerleştirilmiş suni kumaş kaplı iskemlelerde beklerken tek tip önlüklü temizlikçileri deterjan vb. dolu arabalarını iterek geçerken görüyorsunuz, tahlil, röntgen, MR, tomografi laboratuvarlarının önünde hastalar beklemede, bilgisayar ekranlarından tahlil sonuçlarını yazıcıya aktaran teknik görevliler, stetoskopla şöyle bir ön muayene yapan doktorlar; sağlıklı derecede temiz ve sessiz, insanları iyileştirip evlerine gönderme amaçlı gerçek hastane ortamını olabildiğince gerçekçi yansıtıyorlar ekrana. Oynanıştaysa, F5-6 ve 7'yle geçilen oyun-inşaat ve yönetim bölümlerinin özellikle inşaat tarafında acil tedavi gerektiren sorunlar var. Kamerayı 360 derece döndürememek ve hasta-doktor kartları, hastane servisleri, hatta odalara klavyeden kısayol tuşu atanamaması gibi sorunlardan şikâyetçi oldum, pek çok oyuncu gibi. Neyse ki yapımcılar kamera rotasyonunun yakında ekleneceğini açıkladılar Steam'de.

Her insanın temel doğal ihtiyaçları ve ayrı kişilik özellikleri olması, isimlerini değiştirip kısmen kontrol de edebilmemizse başarılı olmuş. Üstteki paragraftan anlayacağınız gibi -en azından kasım ayında- eksik, tamamlanmamış gibi hissettiren hastanede, sinüzit, farenjit, uykusuzluk gibi on belki yüzlerce rahatsızlık ve bunların teşhisleri, tedavileri; gerekli bölüm ve tıbbi donanımlar (beyin MR'ı çekilen dev silindiri hemen tanıdım örneğin) üstelik bilimsel terimleri ve herkesin anlayacağı açıklamaları eşliğinde çıkıyor hep karşımıza. Türkçe çeviri için de gönüllü arıyorlardı sahi, eski *Theme Hospital*'cı tayfanın dikkatine.

Oyun oynamayanlara "hastane yöneticiliği" diye bahsettiğim, alıp yüklerken hiç tereddüt etmediğim, üç farklı modda saatlerce teşhis-tahlil-tedavi peşinde, sigorta şirketlerinden gelen basit hedeflerle uğraşmaktan keyif aldığım bir oyun oldu *Project Hospital*. Yazıyı tamamlarken belimde oluşan ağrıyı hafifletmek için on dakika sırt üstü dinlenme verirdi oyunda bulunan herhangi bir doktor...



- Bina tasarım ve düzenleyiciliği, hastane yöneticiliği ve sanal doktorluk bir arada
- Yeterli ve güncellemelerle zenginleşmeye uygun içerik
- Gerçek hastalık ve tedavileri, basit görevler ve sade sunum

–

- Yeni eleman, eşya alımı, oda yapımı gibi önemli konularda ciddi kontrol ve arabirim eksikleri
- Çeşitliliği az ve ruhsuz müzikler

7

PROJECT HOSPITAL

Son Karar

Sorunlarını çözerse ve içerikle beslenirse uzun yıllar oynanabilir.





Sinüzit teşhisi konmuş, gözlüklü ve oyunsever hastamız bizim için çok tanıdık.

TÜR: Simülasyon | **YAPIM:** Oxymoron Games | **DAĞITIM:** Oxymoron Games | **DİJİTAL İNDİRME:** 40 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-134-ph

LEISURE SUIT LARRY: WET DREAMS DON'T DRY

Nihayet adına yakışır bir Larry oyunu

ESER GÜVEN

İşte bu yaa! Neydi öyle yok Larry'nin kuzeni, yok Larry'nin bakkalının çırağı, yok Larry'nin halasının şımarık oğlu. Bir tane gerçek Larry var ve onun da adı Larry Laffer. Diğerleri hep hava cıva. Son zamanlarda *Larry* ismini dibe çeken oyunların ardından başrolüne Larry Laffer'ı alan *Wet Dreams Don't Dry* nihayet o çok sevdiğim *Larry* havasını yaşatmayı başarmış.

İlk bakışta *Wet Dreams Don't Dry*'a şüpheyle yaklaşmak çok normal, ben de öyle yaptım. Sonuçta işin içinde Al Lowe yok, CrazyBunch ismindeki genç bir Alman geliştirici ekip var ki daha önce 1-2 VR oyunu hariç oyun geliştirmemişler bile. Ama buna rağmen derslerini cidden çok iyi çalışmışlar ve kusurlarına rağmen eski oyunların havasını yansıtmayı başarabilmişler.

Oyunumuzda 1987 yılındaki Larry kendini 2018 yılında buluyor ve elbette aradan bunca sene geçtiği için de her türlü teknolojik cihaz ve kavrama yabancı. Tanıdık olan belki de tek ortam Lefty's Bar (duvardaki nostaljik pikselli poster bile duruyor) ve Lefty de bizi tanıyıp 2018 hakkında bilgiler veriyor. Yani aslında oyunun espri yapısı daha çok Larry'nin 1980'lerdeki aklıyla 2018'e ayak uydurmaya çalışması üzerine kurulu diyebilirim.

Bulduğumuz PiPhone'la Prune ismindeki bir firmanın merkezine gidiyor ve burada Faith ismindeki hatuna kafayı takıyoruz. Faith'le çıkmanın yolu Timber uygulamasında 90 puana ulaşmak ve oyun boyunca yapmaya çalıştığımız şey de Timber'da eşleştiğimiz kişileri memnun ederek maksimum puanı almak ve Faith'i elde etmek. Klasik Larry macerası işte, kızların peşine düşecek, tam 'bu sefer oldu' dediğimiz anda aslında elimizin boş kaldığını göreceğiz.

Her devrin sapığı

Oyun baştan aşağı seks göndermeleriyle dolu ama bir Larry oyununda zaten bunun böyle olacağını biliyorsunuzdur. Penis şeklindeki binalardan tutun da aynı şekildeki çileklere, seks oyuncaklarına kadar neredeyse her sahnede ve envanter eşyasında bu tarz espriler var. Sırf görsel olarak değil, mekân isimleri, eşya isimleri vs. de bir şekilde seks içerikli. Yani bu oyunun belli yaşın altındakilere hitap etmediğini söylemek lazım.

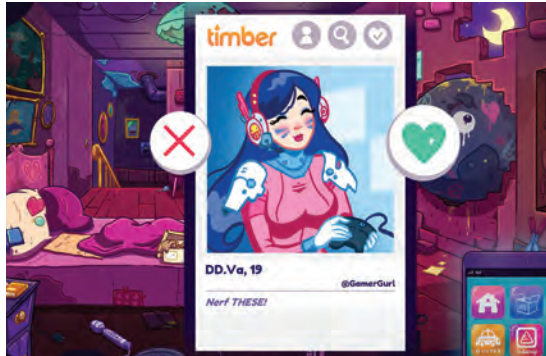
Sahnelerde tıklayabileceğiniz eşyaları Space tuşuna basarak görebiliyorsunuz, yani piksel avıyla pek vakit kaybetmiyor insan. Bulmacaların çoğu da envanter bulmacası zaten, eşyaları diğerlerinin veya ekrandaki bir şeyler üzerinde kullanmak üzerine. Genelde her zaman ne yapacağınızı aşağı yukarı tahmin edebiliyor oluyorsunuz ve oyun sizi çok aşırı zorlayıp kafa kaşıtmıyor. Benim bitirmem yaklaşık 9 saat sürmüş ve bu süre içinde uzun süre bir yerlerde takılmadım. Hikâye sürükleyici olduğu için sıkmıyor da.

Larry'i önceki oyunlardaki gibi Jan Rabson'ın seslendirmesi güzel olmuş. Eski oyunlara, hatta Sierra'ya yapılan atıflar güzel ve bunları yakalayınca insan mutlu da oluyor. Elle çizilmiş arka planları ve karakter modellerini de oldukça başarılı buldum. Tamam oyun belki bir Flash oyunu gibi görünüyor olabilir ama bu grafik tarzının özelliği de o.

Eski *Larry*'lerde de çok fazla git-gel yapılırdı, burada da durum aynı. Sürekli olarak mekânlar arasında dolaşıp duruyorsunuz, A barından eşya al, B odasında kullan, A'ya geri dön, C'ye gidip biriyle konuş, B'ye dönüp eşya al gibi çok fazla angarya oluyor. Bir de oyunun son kısmı çok aceleye getirilmiş gibi, o rahatsız etti. Ama yine de bu çocuklardan gelebilecek bir sonraki *Larry* oyununa da olumlu gözle bakmamı sağlamış olduklarını söyleyebilirim. Hem sanki ilk *Larry*'ler kusursuz muydu? Onlarda da bu tür bir sürü aksaklık vardı ama bu oyunları sevmemizin nedeni daha çok kullandığı dildi, burada da aynı şeyi sevdim ben.

Çok antika sıkıntıları olsa da abuk subuk bel altı esprilerle dolu bir Larry oyunu yahu! Daha ne?


Enişte, yeğen falan değil de direkt Larry'i yönetmek lazım bu seride.



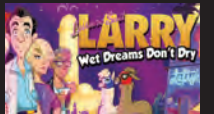


- Seslendirme ve grafikler oldukça yeterli
- Larry'nin kendine has 'dilini' gayet iyi kullanmış bir oyun
- Eski oyunlara yapılan göndermeler güzel
- Özellikle Unicorn sahnesine acayip güldüm
- Ctrl+B'ye basmayı denesenize
- 8-bit kısımlar

–

- Mekânlar arasında aşırı git-gel yaptırıyor
- Meksika'dan sonrası çok aceleye getirilmiş
- Tatmin edici bir sona sahip olduğu söylenemez

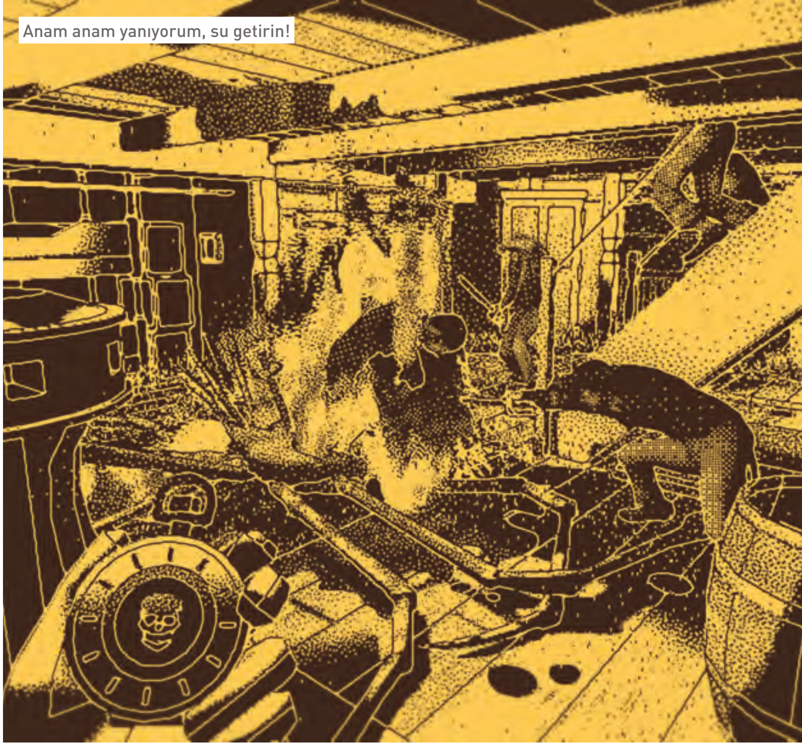
7

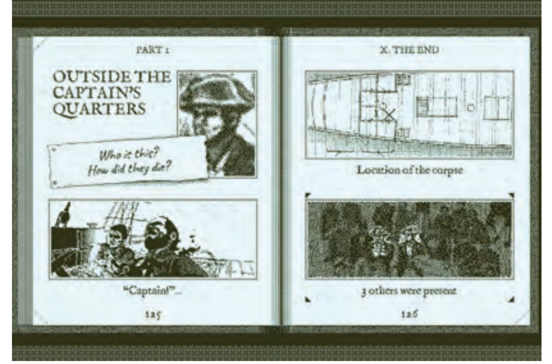


Son Karar

Uzun zamandır ilk kez eski Larry oyunlarının havasını yakalamayı başaran bir örnek var elimizde, umarım bundan sonraki oyunlar için iyi bir başlangıç olur.

TÜR: Macera | **YAPIM:** CrazyBunch | **DAĞITIM:** AssembleEntertainment | **DIJITAL İNDİRME:** 69 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-134-larry





Kadının parmağındaki yüzük gibi minicik bir detay bile kimlik tespiti için öyle önemli ki...



RETURN OF THE OBRA DINN

Ya da Return of the Lucas Pope mu desek?

ESER GÜVEN

İmkânım olsa atlarım uçağa, Japonya'ya gider ve ne yapar ne eder *Papers, Please*'le herkesi kendine hayran bırakmış olan Lucas Pope'u bulurum. Daha ağzını açmasına izin vermeden şöyle güzel bir bro-hug yaparım, "oyun sektörü senin gibiler sayesinde güzelleşiyor dostum" derim, sıkı sıkı sarılır ve bir süre bırakmam. "Güvenlik, güvenlik!" falan diye bağırırsa da sağlık olsun, pişman olmam.

Ama ben size kimin pişman olacağını söyleyeyim: *Return of the Obra Dinn*'e bir şans vermeyenler. Evet evet, aranızda böyleleri varsa baştan söylüyorum, çok şey kaçırıyorsunuz.

Denizde kaybolduktan beş yıl sonra, 1807 yılında ortaya çıkan Obra Dinn isimli geminin başına neler geldi acaba? Gemi yola çıktığında 60 mürettebat ve yolcusu varmış, ne olmuş ki onlara? Bir sigorta müfettişi rolünde cevaplarını bulmaya çalıştığımız sorular bunlar. Elimizdekilerse mürettebat listesi, geminin planları, boş bir defter ve sihirli bir cep saati.

Kel olanın kafasına mızrak saplanmış

Obra Dinn'e adımımızı ilk attığımız an görünürde bomboş bir gemiyle karşılaşıyoruz. Bomboş ama görsel açıdan çarpıcı bir gemi. *Return of the Obra Dinn*'in grafik tarzı monokrom, yani sadece iki renkli. Ama Pope iki renk kullanarak öyle muhteşem sahneler hazırlamış ki bazen şaşkınlıktan dilinizi yutacaksınız. Bu iki rengi değiştirebiliyoruz, ben alışık olduğumdan Commodore monitör seçerek çift mavi tonuyla oynadım oyunu mesela. Zevkinize kalmış.

Gemi bomboş dedim ama meğer değilmiş, hemen orada üzerinde sinekler uçuşan bir ceset var ya hani, işte ona yaklaşınca cep saatini çıkaracak ve tıkladığınız anda o cesedin ölüm anına döneceksiniz. Saat işte tam olarak bu işe yarıyor ve kişilerin öldüğü anı gösteriyor bize. Animasyon olarak değil, tek bir kare bu ama hareketin de tam ortasında yakalanmış. Kimi zaman birinin kafasına zıpkın saplanırken görüyoruz, kimi zaman adamcağız yanarken. Bu anlara sahnedeki kişiler arasındaki diyaloglar da eşlik ediyor ve bulmacamız da işte böyle başlıyor.

Ölüm sahnesinin hemen ardından deftere o sahneyle ilgili bilgiler işleniyor ve sorular çıkıyor. Kim bu? Nasıl ölmüş? Kim öldürmüş? Yaptığımız şey çıkarımlar yoluyla bu sorulara cevap vermek. Mesela kadının "Kocam nerede? Kaptan nerede?" dediğini duyunca onun kaptanın karısı olduğunu anlıyor ve deftere not alıyorsunuz.

Elbette hepsi bu kadar kolay değil. Ölüm sahnesinde bir başka kişi daha ölmüşse saat yoluyla oradan bir diğer anıya geçiyorsunuz, sonra bir diğer anıya. Bu şekilde sayfalar dolmaya, cesetler artmaya, soru işaretleri çoğalmaya başlıyor.

Şu Hintlinin hamak numarası bir ipucu mu acaba?

Ve oyun tüm bu hikâyeyi sıralı biçimde anlatmıyor! Önce sondan başlıyorsunuz, sonra bir ara ortalara geçiyor, sonra başa dönüyor, sonra yine ortalardan devam ediyorsunuz. Pope bu tempoyu öylesine inanılmaz biçimde ayarlamış ki başlarda "aa isyan çıkmış herhalde, pek klasik" diye düşündüğün anda karşınıza çıkan bir sahne ve detayla şok oluyor, hemen ardından geçtiğiniz sahnedeyse resmen kroşeyi yiyor ve NE YAPTIN BE ADAM diyorsunuz. Hikâye bir anda öyle yerlere gidiyor ki parçaları bir an önce birleştirebilmek için can atmaya başlıyorsunuz. Emin olun, hiçbir şey göründüğü gibi değil ve emin olun, Obra Dinn'in mürettebatı çok şanssız.

Return of the Obra Dinn aslında anlatması zor bir oyun, bilmiyorum kafanızda ufak da olsa bir şeyler canlandı mı. Bu tamamen zekâya ve gözleme dayalı bir oyun. Hatta şöyle diyeyim: Sudoku'nun birkaç seviye üstü. Zor sudoku'lar

Papers, Please'in yapımcısı Pope'un dehası tek atımlık kurşun değilmiş.



oynadıysanız bilirsiniz, bazı karelerde varsayımda bulunmanız ve diğerlerini de ona göre doldurmanız gerekir. Yanlış seçim yaptıysanız da bunu ilerleyene kadar anlamazsınız, ta ki bir de bakmışsınız aynı dokuz kare içinde iki tane 5 var. *Return of the Obra Dinn* de öyle işte. Çıkarımlar yapıyor, kişileri ve ölüm nedenlerini eşleştiriyorsunuz. Sallarım tutar diye düşünüyorsanız Pope orada da 3 doğru şey bulmadan devam edememe gibi müthiş zeki 1-2 tasarım tercihinde bulunmuş.

Oyun mekaniksel olarak basit aslında. Ceset bul, saat kullan, sahneyi incele, başka bir ceset varsa onun sahnesine geç, ipuçlarını not al, emin olduğun kişilerin isim ve ölüm nedenlerini kaydet, yeni bir ceset bul. Gemideki tüm 'anıları' seyrettiğinizde aslında oyunu bitirmiş oluyorsunuz, yani oyunu bitirmek için herkesi ve her şeyi doğru tahmin etmek gibi bir zorunluluk yok. Gemide işiniz bitiyor, doldurduğunuz defteri gönderiyor ve bir süre sonra da bir mektup alıyorsunuz. Ama şöyle söyleyeyim, o mektubu okuduktan sonra yarım kalan işinizi tamamlamak için kayıt menüsünden "zamanı geri al" seçeneğini seçmek için dakika kaybetmeyeceksiniz :)

Vay vay, demek ikinci kaptanı sen öldürdün

Return of the Obra Dinn yalnızca inanılmaz görsel tarzıyla değil, sesleri ve müzikleriyle de bir adım öne çıkıyor. İki renkli ekranlarında zaten ince detaylar bulabiliyor ve defteri doldurmakta bunlardan faydalanabiliyorsunuz ama işin ses yanını da kesinlikle ihmal etmemelisiniz. Her bir seslendirmede o kişinin aksanından nereli olduğunu çıkarma şansınız var, hatta konuşma tarzından nüfuzunu bile anladığınız ve "bu kâhya olamaz, olsa olsa ikinci kaptandır" diye çıkarım yaptığınız oluyor. Müzikler aslında kendi tekrar eden basit yapıda ama ben böyle akılda kalıcı melodileri çok seviyorum. Lucas Pope oyuna en yakışacak tarzı bulmakta hiç zorlanmamış diyebilirim.

Oyunu oynarken önümdeki deftere sürekli notlar aldım, bağlantıları kurmaya çalıştım. İpuçlarını sonradan unutmayayım diye dikkat çekici bir şeyi hangi sahnede gördüğümü yazdım, kendimce tipleri tarif etmeye çalıştım. Ben böyle yaptım, bir başkası bunu yapmayacak, bir başkası daha da ayrıntılı notlar çıkaracak ama hepimiz *Return of the Obra Dinn*'den aynı derecede keyif alacağız. Çünkü bu oyun "bana ne kadar zaman ve çaba harcayacağın tamamen senin elinde" diyen, inanılmaz bir kurgu ürünü.

Pope oyunun 6 ile 40 saat arası sürebileceğini söylemiş, ben defteri yarısına kadar doldurup 'kazayla' bitirdiğimde 8 saat olmuştu. Ama bu öylesine güzel ve 'sanat eseri' bir oyun ki, o sayfalara tekrar dalmamak, sahneleri baştan aşağı gözden geçirmemek çok büyük ayıp olur. Ve ben Obra Dinn'i suyunu çıkarana kadar oynamadan vazgeçmeyeceğim, o defter öyle ya da böyle dolacak arkadaş!

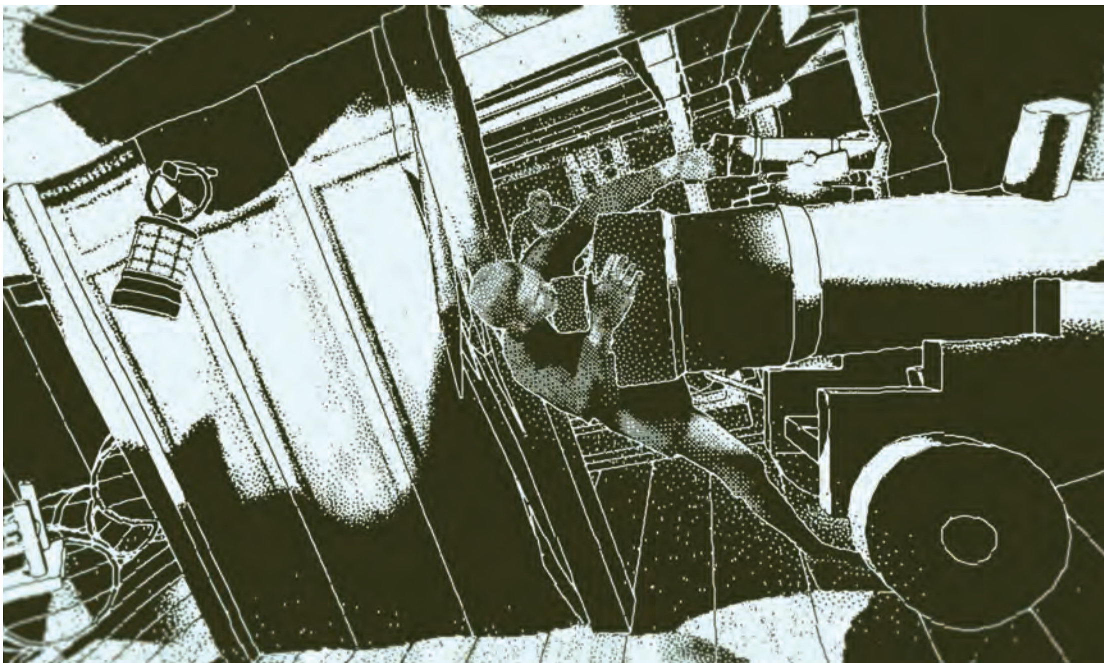
İpucu yakalama sanatı

Mürettebat ve yolcular hakkındaki ipuçları yalnızca ölüm sahnelerinde değil, defterin içinde de bulunuyor. Bir kere terimler sözlüğü kısmından hangi görevin içeriği ne, mutlaka okuyun ve öğrenin. Sonra da bilin ki mesela rütbeliler ve kahyaları genelde birlikte dolaşır, güverte mürettebatı yok yere kargo katına inmez, marangozhanede biri varsa büyük ihtimalle marangozun kendisidir, rütbeli dediğin yelken açılmasına yardım etmez.

Aynı ülkeden olanlar genellikle birlikte zaman geçirmeye sever, geminin ressamının çizmiş olduğu resimde de bunları bir arada görmeniz olasıdır. Yani yan yana dört kişi var ve bunlardan biri Hintliyse, büyük ihtimal diğerleri de öyledir.

Rütbelileri, kâhyaları ve hatta diğer bazı mürettebatları giysilerinden anlamak mümkündür. Kaptan zaten şapkasıyla kendini hemen belli eder, ama ikinci ve üçüncü dereceden rütbeliler de kendilerine has şapkalarıyla 'biz de buradayız' diyecektir.

Bazı hamakların yanında numara vardır, yanlış kişi yanlış hamağa yatmasın diye. Bu numaralar yolcu listesindekilerle aynıdır, unutmayın.





Monokrom grafikler tek kelimeyle muhteşem
İlişkiler ağı ve kurgu insanın ağzını açıp bırakacak kadar iyi
Seslendirmeler çok ama çok başarılı
Dedektiflik yapıyormuşsunuz hissini çok iyi veriyor
Ölüm sahnelerinin işlenişine hayran kaldım
Oyunu anlaması kolay

Öğrendiğimiz sahneleri tekrar kolayca izleyebilsek iyi olurdu
Bazı kimlikleri tahmin etmek gerekiyor

9



Son Karar

Lucas Pope ne kadar usta bir tasarımcı (ve de ne kadar manyak bir hayal gücüne sahip) olduğunu Return of the Obra Dinn'le bir kez daha gösteriyor.

TÜR: Macera | **YAPIM:** Lucas Pope | **DAĞITIM:** 3909 | **DİJİTAL İNDİRME:** 32 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-134-obra

Kapak İnceleme



FALLOUT 76

Yılın en önemli sorusu: "Todd Howard'ı eşek sudan gelinceye kadar dövsek The Elder Scrolls VI çok mu gecikir?"

Onur Kaya

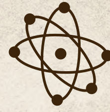
Bu aralar bende biraz sıkıntı var sevgili okur, tabiri caizse "mental radyasyondan" mustaribim. İnceleme yazarken lafa nereden başlayacağımı bilemediğim sık. İnceleme konusu oyunu oynarken kafamda birikmiş sürüyle detayı hangi sırada, ne şekilde birbirine bağlayıp bütünlüklü bir yazı çıkaracağımı düşünürken buhrandan buhrana koşmalarım çok. Öte yandan şu var ki, genelde elime geçen oyunların en azından oynama faslları pürüzsüz geçer. Bunun tam tersi durumları da görecekmişim lakin. *Fallout 76* diye bir oyun çıkacakmış ve bu oyunun çıkışıyla beraber, hep başkalarından okumayla geçen senelerin ardından bir *Fallout* oyununu inceleme fırsatı nihayet elime geçecekmiş. Ben de bu inceleme sürecinde, travma üstüne travma yaşayacakmışım…

Bu arada yazara saygıdan sayfaları geçip notuna bakmadıysanız teşekkürlerimi sunuyorum ama hemen yukarıdan çıkarımını yapacağınız şeyi en baştan söylüyorum: Oyun kötü. Kelimelerimin kifayeti yeterli gelirse benim size anlatacağım ise neden ve tam olarak ne kadar kötü olduğu.

Değişimin Laneti

Fallout 76'nın gittiği yönü ve neden yolda takılıp kafa üstü çakıldığını kavramak için aslında 3 yıl önce çıkan *Fallout 4*'e bakmak gerekiyor. *Fallout 4* genel kitle tarafından beğenilen ve epey de iyi satan bir oyun olmasına rağmen serinin gediklileri tarafından yerden yere vuruldu. Bunun sebebi harika zanaat mekanikleri ve yerleşke inşa sistemiyle işin "oynanan" kısmını çok ileri taşırken, oyunu derinleştiren rol yapma mekaniklerini toptan çöpe atmış olmasıydı. Diyaloglar çok sınırlı yazılmıştı, beceriler kaldırıldığı için bunlarla dirsek temasında bulunan özel diyalog seçeneklerinin de yerinde yeller esiyordu ve diyalog arayüzünün kendisi de *Mass Effect*'teki diyalog tekerleğinin fazlasıyla kötü kotarılmış bir çakması haline gelmişti. Serinin sıkı hayranları elde meşale forumlarda devriye gezmeye başlarken Sanctuary'deki oturma odasını dayayıp döşeyen genel kitle mutlu mesut post apokaliptik iç mimarlık lisansını uygulamalı uygulamalı okumaya devam ediyordu. Nihai süreç bu noktada başladı. Senelerdir oyunlarını yarattıkları devasa dünyalarla sevdirerek teknik hataları görmezden geldirmeye alışan Bethesda, sonu gelmez keşif-imalat-inşa döngüsüyle, doğru dürüst diyalogla, görev kurgusuyla falan uğraşmadan oyunlarını oynatabileceği düşüncesine kapıldı. *F76*'ya yeşil ışık yakmak için beklenen şey de muhtemelen bu tezahür anı oldu. Muhtemelen yine o aralarda "Bunlar zaten bizim NPC'leri ölü suratlı falan diye beğenmiyorlar, çıkarıverelim hepsini gitsin!" dendi.


Red Rocket'lar her daim bir Power Armor istasyonu ve kişisel eşyalarınıza erişebileceğiniz sandık bulunduruyor.



ATOMUN GÜCÜ

Oyunun çevrimiçi olacağı açıklandığında pek çoğumuzun aklına ilk gelen şey mikro ödemeler olmuştur eminim. Evet, F76 mikro ödemelere sahip. Oyunda görev sekmeleri farklı başlıklara ayrılmış durumda ve bunlardan biri Challenge. Herhangi bir zaman sınırlaması olmayan veya günlük ve haftalık olan, şu kadar seviye atla, şu sayıda robot öldür kafasındaki Challenge görevleri tamamladığımızda bize Atom puanı kazandırıyorlar. Bu Atom puanlarıylayısa kendimize kostüm, renk paleti, C.A.M.P.'ta kullanmak üzere eşya, emote gibi tamamen kozmetik olan ve oyun performansınıza etki etmeyen şeyler satın alabiliyoruz. İstersek oyun içinde kazanmayı beklemek yerine parayla da Atom satın alabiliyoruz ki saatlerce oynayıp tek bir ucuz eşya alacak kadar Atom anca kazanabiliyorsunuz. Mikro ödemelerin oyunun geneline olumsuz bir etkisi yok yani. Oyun bunlara göre tasarlanmış, para vermeyeni mağdur ediyor değil.



Değişmemenin Laneti

Fallout 76 dördüncü oyunun ayağını sokup sıcaklığını ölçtüğü suya balıklama dalıyor işte. Ancak bu dalış AAA piyasasının en dikkatsiz, en beceriksiz, en özensiz dalışlarından bir tanesi olduğu için Jaws rolünü üstlenmek bana düşüyor. Yapımı yermeye, oyunu oynanamaz kılan teknik aksaklık ve eksikliklerden başlayalım. Bildiğiniz üzere Bethesda'nın Creation Engine'e duyduğu sevgi artık Ferhat'ın Şirin'e, Romeo'nun Juliet'e duyduğu sevgiyi falan aşıp geçmiş durumda. Todd Howard Türk olsaydı muhtemelen stüdyo duvarlarına Ejder dilinde "Creation Engine'den babam çıksa yerim" yazıları falan yazdırmıştı.



Harita böyle güzel olmasa umut yok derdim ama Bethesda canını dişine takarsa belki...









Yaratıkların kendi aralarında da savaşması sizin avantajınıza. Hele ki böyle durumlarda.

İşte hepimizin hayatta hiç olmazsa bir kere bulmayı umduğu bu koşulsuz sevgi, *Fallout 76*'da bir kere daha mantık tarafından sınırlanmaya ne kadar uzak varlıklar olduğumuzu gösteriyor bizlere. Bundan önceki ismi Gamebryo, ilk ismiyse Netimmerse olan Creation Engine'in çıkışının 21. senesi bu sene. İnternette sık sık yapılan şakayı aktaracak olursam, elimizdeki oyun motoru ABD sınırları içinde içki içecek yaşa gelmiş vaziyette ve Bethesda bu motoru hem *Starfield* hem de *The Elder Scrolls VI*'da kullanmaya devam etmeyi planlıyor. Oyunu şu durumda olmasının sebebiyse tahminimce hem bu motorun yaradılışından miras kalan sınırlamalar hem de Bethesda'nın *F76*'yı çıkarmak için oyunu bitirmeyi bekleyememiş olması.

Öncelikle oyunda optimizasyon, teknik cila falan hak getire. Kare oranları kamerayı çevirdiğiniz yöne göre anlamsızca dalgalanıyor, uzaktaki nesnelerin birdenbire belirmesi problemi kör göze parmak. Oyundaki doku ve geometri kalitesi *Fallout 4*'ten daha iyi olsa bile günümüz standartlarının epey altında kalıyor lakin eldekinin bir Bethesda oyunu olduğunu düşününce bu kendi başına bir problem değil aslında. Tabii burada Fat Man kadar kocaman bir "AMA" var. Aynı ekran çözünürlüğünde *F76*, yakın zamanda çıkan, pek tatlı grafiklere sahip *Assassin's Creed: Odysssey*'den 1.5 kat falan daha fazla VRAM talep ediyor. Ekran kartım direkt olarak oyunun tavsiye edilen sistem ihtiyaçlarındaki kart, yani GTX970. Doku kalitesini High yaptığımda oyun takılmalardan oynanamaz hale geliyor. İşin ilginci, VRAM yetersizliğinden kaynaklı olduğu bariz bu takılmaların dışındaki fps dalgalanmalarını, "belki beraber oynayınca daha iyi oluyordur" diyerek silah zoruyla yanıma aldığım Ali de kendi kullandığı GTX1070 ekran kartında yaşıyordu. 19 Kasım itibariyle gelen yama durumu biraz daha iyi bir hale getirdi getirmesine ancak oyunun sağladığı görsellik karşısında talep ettikleri hâlâ hoş görülemez seviyede. Ekrandakileri az biraz güzel gösterebilen tek şey karşınıza çıkan kompozisyonların kaliteli olması, o da oyuna giden tasarım emeğinin sonucu, nicel grafik kalitesiyle alakası yok. Ha şimdi Sezar'ın hakkı Sezar'a, hoş bir ışık huzmesi efekti eklemişler ama o huzmeler zaman zaman nerelerden çıkacaklarını bilemeyip kayaların falan içinden fışkırmaya başladıklarından oyunun atmosferine kapılıp gitmek söz konusu değil.

Motorun sınırlılıkları sadece grafiklerde göze çarpmıyor elbette. Mesela size şunu sorayım: Bir Bethesda oyununu Bethesda oyunu yapan en birincil şey nedir? Bitmek bilmez diyaloglar mı? Suratsız NPC'ler mi? İnsanı sesli güldüren saçma sapan hatalar mı? Bana sorarsanız bunların hiçbiri değil. Bence bir Bethesda oyununu Bethesda oyunu yapan şey, istifçilik yapabiliyor olmak. Öldürdüğünüz düşmanı donuna kadar soyabiliyor, topladığınız ıvır zıvırları gönlünüzce depolayabiliyor olmak. Bu durum, inşa ve imalat





S.P.E.C.I.A.L. Sistemi ve Perk Kartları

Oyunun karakter gelişim sistemi F4'ün ardından bu oyunla beraber bir kere daha değişiyor. Artık oyunun başında puan dağıtmak yok. Tüm S.P.E.C.I.A.L. özellikleriniz 1 puanla başlıyor. Her seviye atladığınızda istediğiniz özelliğe dağıtabileceğiniz 1 S.P.E.C.I.A.L. puanı, bir de Perk puanı kazanıyorsunuz. Başlarda her 5 seviyede bir de içinden rastgele şeyler çıkan Perk kartı paketleri geliyor. S.P.E.C.I.A.L. özellikleriniz karakterinizin belli başlı istatistiklerini etkilemenin yanında artık bir de Perk kapasitenizi belirliyor. Perk'leriyise artık kart yoluyla ediniyorsunuz. Bu kartların kimisinin 1, kimisinin 3, kimisinin de 5 seviyesi var ve her biri bir stat altında toplanıyor. Örneğin Perception değeriniz 4 diyelim. Bu durumda atıyorum 4 tane 1. seviye Perception Perk'ü veya 2 tane 2. seviye Perception Perk'ü aktifleştirebilirsiniz. Bu sistemin güzel tarafı, Perk kartlarınızı istediğiniz zaman değiştirebilmeniz veya diğer oyuncularla paylaşabilmeniz. Lockpick ve Hacker gibi aktif olarak kullanmak gereken kartları istediğiniz noktada aktifleştirip işinizi gördükten sonra pasif özellik kartlarıyla değiştirebiliyorsunuz.

Bu arada oyunun seviye sınırı yok. 50. seviyeye ulaştıktan sonra dağıtabileceğiniz daha fazla S.P.E.C.I.A.L. puanına erişemiyorsunuz ama Perk kazanmaya devam ediyorsunuz. An itibariyle de karakter puanlarımızı baştan dağıtabileceğimiz bir sistem mevcut değil ancak Bethesda bunun oyuna ekleneceğinin sinyallerini verdi.

mekaniklerinin alıp başını gitmesi sebebiyle *F4*'le alışkanlık olmanın da ötesine geçmiş ve gereklilik halini almışken, *F76*'da saklama kapasitemiz sınırlı. Evet, bu beklenebilir bir olumsuzluk, elimizin altında çevrimiçi bir oyun var ve artık o eşyalar kendi kişisel bilgisayarımızda değil, sunucuda kaydediliyor ancak burada affedilmez olan, kamptaki eşya saklama kapasitemizin 400 lbs'yle sınırlı olması. Bu durum oynanışın belini fena büküyor çünkü. Yüksek seviyeli süreyle silah mı buldunuz? Ya parçalayacak ya da satacaksınız, kullanacak seviyeye gelene kadar saklamak lüksünüz pek yok. Ziyadesiyle ağır olan Power Armor parçaları için de geçerli bu ve ciddi anlamda sinir bozuyor. Bethesda'dan saklama kapasitesinin artırılacağı yönünde bir açıklama geldi evet ancak madem böyle bir şey mümkündü, oyunun keyfini bu kadar çok baltalayan bir olumsuzluğu çıkış öncesinde ortadan kaldırmaları gerekirdi. Biriken eşyaları atmaya kıyamayıp bu yüzden hızlı seyahat özelliğinden feragat etmek çok koyuyor insana.

Sevmeyi Çok İstemek Ama Sevememek

Peki önce lanet, sonra da görsellik lüksümüzden feragat etsek? Umursamasak yaralı istifçilik gururumuzu, düşürsek ayarları, "çevrimiçi açık dünya tecrübesinin bir sonraki evrimi" desek, azimle kucaklasak *F76*'nın çevrimiçi yapısını? Buna çabaladığınızda kafanızın içinde en çok çalacak olan şarkı İbrahim Tatlıses'ten "Bir Kulunu Çok Sevdim." Oyun sizi SEVMİYOR ve SEVMEYECEK arkadaşlar. Sunucular stabil DEĞİL, aynı anda üç nükleer atıldığında sunucunun çökmesi hikâyesini duymuşsunuzdur, duymadıysanız da ben söylüyorum; oyunun içinde yapması mümkün kılınmış bir şeyi yaptığınızda sunucu çöküyor, evet. Zaten oyundaki takılmaların bir kısmı da SUNUCU kaynaklı. Bağlantı durup durup KOPUYOR ve yer yer oyun yaptıklarınızı kaydetmeyi BECEREMİYOR. Bazen oyuna girmeye veya hızlı seyahat etmeye çalıştığınızda sonsuz yükleme süreleriyle karşı karşıya kalıyorsunuz. Bu tarz problemler oyundan çıkıp geri girdiğinizde genelde çözülüyor ancak bu her zaman tercih edilebilir bir durum değil. Eğer yeni tanıştığınız insanlarla oynuyorsanız ve ekleşme fırsatınız olmadıysa grup tecrübesinin içine etmesinin yanı sıra, haritalarda ele geçirdiğiniz ve otomatik olarak materyal üreten Workshop bölgeleri çıktığınız anda elinizden gidiyor. Bethesda oyunu inatla Steam'e çıkarmadığı için, oyunu PC'de oynuyorsanız el altında hazır bir arkadaş listeniz olmayacağını, Bethesda.net kendi sosyal arayüzüne sahip olmadığı için herkesi oyun içinden eklemeniz gerekeceğini ve bunun insanı birazcık asosyal takılmaya ittiğini de eklemek gerek.

(Bu arada oyundaki PvP fonksiyonu, üzerine konuşmaya değecek seviyede detaya sahip değil. Bir oyuncu size saldırırsa ve karşılık vermezseniz size çok çok düşük hasar verebiliyor. Eğer inat eder ve karşılık vermediğiniz halde sizi öldürmeyi başarırsa, başına ödül koyuluyor ve öldürüldüğünde ödül parası onun cebinden çıkıyor. PvP'de zahmet edip yapmaya değecek bir ödülse yok, öldürdüğünüz oyuncunun zanaat malzemelerini alabiliyorsunuz, o kadar. Oyunun co-op tecrübesini ön plana çıkaracak şekilde

İNSANSIZ KIYAMET NUKA COLA'SIZ FALLOUT'A BENZER

Oyunda insan NPC olmamasının altında yatan mantığı anlamak kesinlikle ama kesinlikle mümkün değil. Oyunda robot NPC'leri öldüremiyorsunuz, ateş ettiğinizde ruhları bile duymuyor. Yani "insan NPC koysalar oyuncular bunları kötü emellerine alet ederdi" argümanı geçerli değil. Kaldı ki Bethesda oyunlarına ölümsüz NPC koymaktan gocunmuş bir firma değil, yoksa ben F4'teki Preston'ı bin kere öldürürdüm. "Oyuncu kendini yalnız hissetsin diye uğraşmışlar" diyecekseniz de çok oyunculu bir oyun oynadığımızı hatırlatmak isterim. Kısacası "karşılaştığınız her insan bir oyuncu olacak" geyiğinin oyuna şu durumda faydadan çok zararı var. Zaten benim düşüncem, bunun işin bahanesi olduğu. Motorun kaldıramadığı diğer şeyleri ve oyunun şu boş haliyle ne kadar çok performans sıkıntısı çektiğini düşününce, sunucuların yükünü azaltmak için insan NPC koyulmamış gibi geliyor bana. Çünkü insan NPC koymaları durumunda Megaton gibi büyük boyutlu yerleşkeler eklememek için bir mazeretleri olmazdı.

Bilinç sahibi radyoaktif maddeleri bilinç yoksunu radyoaktif maddelere çevirirken...





tasarlanmış olduğu çok açık.)

F76 tecrübesine girebilmek için bunları aşmanız gerekiyor. Eğer hâlâ bezip gitmediyseniz o zaman oyunun anlatımına gelelim, düşük bile olsa oyunda sevme ihtimaliniz olan şey anlatım çünkü. Hikâyemiz 2102 yılında, Vault 76'da başlıyor. Bu tarih ilk *Fallout* oyunundan 59, dördüncü oyundansa 185 sene öncesi. Gizliden gizliye her biri birer deney olarak kurulmuş Vault sığınakları arasında, kontrol grubu görevi görmesi planlananlardan bir tanesi Vault 76. Yani herhangi bir deney barındırmıyor bünyesinde. Tam tersine döneminin en parlak beyinlerine sahip, her şey güllük gülistanlık. Bu sebeple de ortalık pek çok diğer Vault'ta olduğu gibi karışmıyor ve planlandığı üzere nükleer savaştan 25 sene sonrasında Vault 76'nın kapıları dış dünyaya açılıyor. Amaç doğayı tekrar medeniyetin hakimiyeti altına almak, Amerika'yı eski görkemine yeniden kavuşturmak lakin insanları yanık derili saldırgan yaratıklara çeviren Scorched vebası ortalığı kasıp kavururken, mevzu başka taraflara kayıyor. Nihai emel haritadaki nükleer siloları kullanarak Scorched hastalığının kaynağını bulup ortadan kaldırmak haline geliyor.

A Noktasından B Noktasına

Oyunun hikâyesini karşıma alıp incelemek, sağından solundan çekiştirmek, diğer oyunların hikâyeleriyle karşılaştırmak fazlasıyla zor. Karmaşık bir senaryo olduğundan değil, oyun onu anlatırken kendi sözünü kesip durduğundan. Oyunda insan NPC olmadığını biliyorsunuzdur, Bethesda nedense geliştirme sürecinde böyle bir karar vermiş ve takıntılı bir biçimde bu karara uymuş. O yüzden oyunda insanlara dair tüm hikâyeler etrafta bulacağınız notlar ve ses kayıtlarıyla anlatılıyor. Bunun yol açtığı sıkıntılarsa saymakla bitmiyor. Oyunun hikâye anlatımını ilk baltalayan şey, çoklu oyuncu yapısı. Oyun çevrimiçi olduğundan, akışını duraklatma şansınız yok. Siz bilgisayarlardaki mailleri veya ortamda bulduğunu bir notu okumaya çalışırken ortamda lüzumsuzca beliren bir düşman gelip poponuza şaplak atmaya başlıyor ki gayet sık oluyor bu. Oyunda güvenli bir yer yok, kampınızda bile olsanız özellikle kampınızda saldırsınlar diye düşman yollayabiliyor oyun. Zaten sizin girip temizlediğiniz bir yere arkanızdan başka bir oyuncu ilk defa girerse düşmanlar tekrar doğuyor. Not okumayı geçin, tuvalete falan bile gidemiyorsunuz eğer yanınızda arkadaş yoksa. Yanınızda arkadaş varsa da bu sefer millet sizin not okumanızı, ses kaydı dinlemenizi beklemek durumunda kalıyor. Ses kayıtları özelinde bir saçmalık daha var, o da kayıtları durdurmak ya da ileri sarmak gibi bir seçeneğinizin olmaması. Envanterinizden dinlemek istediğiniz kaydı seçiyorsunuz ve ortalıkta gezinmeye devam ederken bir Event'e denk geliyorsunuz diyelim. Dinlemekte olduğunuz kayıt anında bölünüyor ve Event'le alakalı ses kaydını dinlemeye başlıyorsunuz. Event kaydı bittiğinde sizinki kaldığı yerden devam etmiyor, açıp baştan dinleyeceksiniz.

Bu tarz pratiklik katili tasarım tercihleri yüzünden bir noktadan sonra oyunun anlatımını sallamamaya başlıyorsunuz. Yine de yiğidi öldürelim hakkını yemeyelim, Bethesda'nın "çevresel hikâye anlatımı" konusundaki becerisi bu oyunda da kendini gösteriyor. Etrafa saçılmış ufak tefek detaylar oyuncuya bir yaşanmışlık solutmayı ve *Fallout* markasının malum mizahını aktarmayı başarabiliyor. Ana görevlerin yanında oyunda bu detayları lehine kullanan bol sayıda yan görev de var ve el mahkûm *F4*'te gördüklerinizden çok daha detaylı ve güzel yazılmışlar. Öte yandan oynanışın geçirdiği değişim çerçevesinde *Fallout*'u bir RYO yapan seçim olanakları ortadan kalktığından, bütün görevler temelde haritadaki bir işaretten öbürüne koşup, yolda karşınıza çıkan düşmanları öldürmekten ibaretmiş gibi hissettiriyor. Durum böyle olunca *F76*, varlık içinde yokluk yaşatarak, aslında yapacak çok şey varken hiçbir şey yokmuş gibi hissettirmeyi, oyuncuyu güzelim haritasında kaybetmeyi başarabiliyor.

END GAME

Oyunun ana senaryosu, endgame kapılarını aralıyor. Oyunda belli noktalarda, Scorch vebasını yayan Scorchbeast'lerin bulunduğu Fissure Point denen bölgeler var. Bu bölgelere nükleer bomba atabilmek için siloların şifrelerini farm'lıyorsunuz. Bu bölgelere nükleer bomba salladığınızdaysa o bölgenin seviyesini çok yükseltmiş oluyorsunuz, daha güçlü yaratıklar öldürüp daha iyi materyaller edinerek daha güçlü silahlar imal etme şansına kavuşuyorsunuz. Ayrıca oyundaki nihai düşman olan Scorchbeast Queen'le karşılaşabiliyorsunuz ve bu arkadaşı keserek Legendary silah ve ekipmanlar edinebiliyorsunuz. Olayın ardındaki mantık güzel de olsa bunun defalarca tekrarlayıp her seferinde çok keyif alacağınız bir döngü olduğunu söylemek pek mümkün değil. Ayrıca bu bölgelerde tek başınıza sağ kalmanız pek mümkün değil, illa ki grup kurmak zorundasınız. Yapımcıların "Oyunu isterseniz tek başınıza da oynayabilirsiniz ya!" lafları birazcık ayak yani.



Appalachia devasa ve radyoaktif bir hayvanat bahçesi.

Country Roads...

Çevresel anlatım ve "güzelim harita" demişken, *F76*'nın en güçlü noktaya değinmemek olmaz. Oyun şimdiye kadar bir *Fallout* haritasında gördüğümüz en büyük ve "renkli" haritaya sahip. Şu harita geleneksel kafada tek



Yemek yapmak oynanış döngüsünün en az silah/zırh imalatı kadar önemli bir parçası.

kişilik bir *Fallout* oyununun olsa muhtemelen o oyuna methiyeler düzüyor olurduk. Genelde tek tip olan ve bir ucundan öbür ucuna çok da fazla değişiklik göstermeyen *Fallout* haritalarının aksine Appalachia 6 farklı bölgeye ayrılmış vaziyette. Oyuna başladığınız ormandan sanayi bölgesine, dağlık alanlardan bataklıklara, haritanın farklı kesimleri oyunun post-apokaliptik atmosferini zerre yaralamadan görselliğini farklılaştırıp tazelemeyi başarıyor ve bölge temasının yanında spesifik mekân tasarımlarına da büyük özen gösterilmiş. Keşif faktörü oyundaki oynanış döngüsünün açık ara en tatminkâr parçası.

Oyunun oynanışı nasıl derseniz, maalesef ileriye atılan bir adım barındırmıyor. Silah çeşitliliği her zamankinden daha üst bir noktada bile olsa, gerçek zamanlı çatışmalar birebir *F4*'le aynı. Sıkıntı V.A.T.S. işin içine girdiğinde çıkıyor. *Fallout* oyunlarında asla bir her daim bulunan ancak V.A.T.S. sebebiyle göz çarpmayan bir tasarım kusuru bulunmaktaydı: Oyunun savaş mekanikleri fazla sade ve hantalken, özellikle yaratıklar sürekli hareket halinde olduklarından çatışmalarda bariz bir ritim bozukluğu oluyordu, bu ritim bozukluğunu yamamak da V.A.T.S.'a düşüyordu. Normalde zamanı durduran veya yavaşlatan V.A.T.S. sistemi, artık çevrimiçi bir oyun oynadığımızdan zorunlu olarak bu faydasını kaybetmiş, yarım yamalak çalışan ve kullanması hiç de rahat hissettirmeyen bir otomatik nişan sistemine dönüşmüş. V.A.T.S. açıp düşmanın farklı yerlerine nişan almaya kalkmak, genelde yok yere darbe alıp bir daha V.A.T.S.'la falan uğraşmamaya yemin etmekle sonuçlanıyor. Oyundaki düşman çeşitliliğinin de tıpkı silah çeşitliliği gibi fazlasıyla yeterli olduğu düşünüldüğünde çatışmaların eski formunu korumak adına bir yol yordam bulunamamış olması üzücü.

Bedenim Hayatta, Ruhum Mefta

Vahşi yaşamın yanında, çevre koşullarıyla da savaşmamız gerekiyor elbette. *F76*'da hayatta kalma öğeleri eski oyunlara kıyasla daha bir ağır bastığı için, sürekli olarak yiyip içmek ve sağlığımıza dikkat etmek durumundayız. Artık yiyip içtiklerimizden hastalık kapabiliyoruz ve oyunda farklı etkilere sahip sürüyle hastalık var. Tükettiğimiz su kaynatılmamış/arıtılmamışsa, yediğimiz yiyecek pişirilmemişse hastalık kapma ihtimalimiz daha yüksek oluyor ama kendi oyun tecrübemde buna çok da dikkat ettiğimi söyleyemem çünkü hastalıklardan kurtulmak fazlasıyla kolay. Etraftan bulduğumuz veya kendi yaptığımız ilaçlarla tek seferde bir adet hastalığı, tek tıkla üzerimizden atabiliyoruz. Uyku ihtiyacımızsa yok, uyuma işini sadece "Well Rested" bonusunu kazanıp ekstra tecrübe puanı almak için yapıyoruz artık.

Çevre faktörlerinin karakterimizin bünyesine etkisi bunlarla sınırlı değil, artık fazla radyasyon yediğimizde mutasyon geçiriyor ve olumlu/olumsuz birçok farklı özellik kazanıyoruz. Ancak bu özellikler kalıcı değil ve radyasyonun sağlık barımıza yaptığı etki fazla olumsuz olduğundan ilk fırsatta Rad Away kullanıp ister istemez bu mutasyonlardan da kurtulmak durumunda kalıyoruz.

Fallout markasının geldiği son noktada genel durum bu sevgili okur. Bethesda üzerine basa basa "bu bir deneme, engebesi bol bir yol olacak bizim için" demiş bile olsa, 60 dolar fiyat etiketiyle piyasaya sürüldüğünde sahip olduğu hataları mazur görebileceğimiz bir oyun değil *F76*. Hataların alıp başını gittiği, çevrimiçi yapısını ara birimiyle desteklerken hiç düşünceli ve pratik davranmayan, adına erken erişim denmemesi affedilemez nitelikte bir yapım var karşımızda. Bethesda'nın oyuncu topluluğunu dinleyip teknik sınırlamaları aşmanın yolunu bulması durumunda belki altı ay veya bir sene gibi bir süre sonra düzelme ihtimali olabilir. Öte yandan şu elimizdeki tren enkazı "denemesinin" çıkması için *Fallout*'u *Fallout* yapan DNA'nın ne kadarının bozulduğunu düşününce üzülmemek elde değil. Şu haliyle *F76*'ya para ve vakit harcamanızı kesinlikle tavsiye etmiyor, *F4*'ü de öpüp başıma koyuyorum.





20 seviye üstünüz bile olsa öldürebileceğiniz yaratıklar var ama hayır, bu onlardan biri değil.



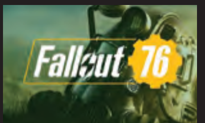


- Görsel çeşitliliği tavan yapmış harita ve mekânlar
- Teknik aksaklıklara denk gelmezseniz oynanış döngüsünün tadına varabiliyorsunuz
- Mikro ödemelerin oyunun içine etmemesi (evet bunu artı sayacak hale geldik)

−

- Performans tıpkı oyuncular gibi zeminin altında geziniyor
- Grafik motorunun, insan olsa ve kendisiyle flört etsem sübyancı olmayacağım yaşta olması
- İnsan NPC yokluğu oyun dünyasının güzelliğini boşa çıkarıyor
- Görevler A noktasından B noktasına gitmekten ibaret
- Endgame içeriği birazcık fos

4+



Son Karar

Erken erişim etiketiyle çıkmaması oyun sektörünün geneline hakaret.

TÜR: Hayatta Kalma / RYO | **YAPIM:** Bethesda | **DAĞITIM:** Bethesda / Aral | **DİJİTAL İNDİRME:** 60 euro (Bethesda Store)
YAŞ SINIRI: 18+ | **DAHASI İÇİN:** fallout.wikia.com

TUHAF TUHAF DÜŞMANLAR

Bethesda'nın Fallout 76'yı geliştirirken kesinlikle elini korkak alıştırmadığı kısım tasarım cephesi. Hem mekân hem de düşman çeşitliliği harikulade. Önceki oyunlardan dönen tanıdık yüzlerin yanı sıra pek çok yeni yaratık da oyunda kendine yer bulmuş. İşin güzel tarafı, bunlar arasında kökü West Virginia folkloruna dayanıp absürt Fallout kurgusunda yeniden tasvir edilenlerin de olması.

Mothman

Oyunun en garip varlıklardan bir tanesi olan Mothman, West Virginia folklorunda önemli yeri olan yaratıklardan. 1966-1967 senelerinde birkaç farklı sefer, farklı farklı insanların Point Pleasant şehrinde gördüklerini iddia ettikleri Mothman, Fallout 76'da kendisine adanmış bir tarikata bile sahip ve savaşmak zorunda olmadığımız canavarlardan. Kendisini bulmak için oyuna başladığımız Vault 76'nın yakınlarındaki deniz fenerini (Landview Lighthouse) bulmanız ve buradaki The Path to Enlightenment isimli görevi yapmanız gerekiyor. Ateşböceklerinin canına kıymak ve ürettikleri ışığı kullanmak suretiyle her güvenin en büyük hayalini, yani ışığı kendisine sağladığımızda uysal bir versiyonu teşrif ediyor ve kendisiyle etkileşime geçip, bir de askerlik fotoğrafı çektirebiliyoruz!



Flatwoods monster

İlk ortaya çıkışı 1952 senesindeki bir UFO görülme vakasına dayanan Flatwoods Canavarı, uzaylılara hiç de yabancı olmayan Fallout evreninde de dünya dışı kökenli. Ancak efsanelerde sahip olduğu söylenen yeşil-kırmızı rengin, yuvarlak suratın, üç metrelik boyun ve kolsuz vücudun aksine burada kendisini ayaksız oluşu haricinde insansı bir biçimde, mor renkli bir uzaylı olarak görüyoruz. Sahip olduğu kostüm sayesinde havada süzülerek hareket eden bu yaratık, oradan oraya teleport olmayı pek seviyor. Gerçek Flatwoods Canavarı'nınsa aslında ağaç tepesinde duran bir baykuştan ibaret olduğuna kanaat getirilmiş durumda.

Scorchbeast

Oyunun ana senaryosunun odak noktası olan Scorch vebasını yayan arkadaşlar bunlar ve en beter yaratık olma tahtını Deathclaw'dan kapıyorlar. Skyrim'deki ejderha savaşlarından hallice mücadelelere girerek indirebildiğimiz, yarasadan evrilme bu yaratıklar genelde haritadaki Fissure Point denen bölgelerde bulunuyorlar ve fazlasıyla agresif, ziyadesiyle de yüksek seviyeli oluyorlar. Buralarda bulunma sebepleriyse aslında yeraltında yaşamaları ve bu bölgelerin yeryüzüne çıkabildikleri gedikleri sunuyor olması. Scorch belası sadece insanları etkilemediği için bu vatandaşların vesilesiyle oyundaki çoğu yaratığın bir de "Scorched" versiyonuyla karşılaşıyoruz. Hem direkt hem de dolaylı yoldan bela oluyorlar yani başımıza.





Grafton monster

West Virginia efsanelerinden çıkıp gelen bir başka canavar olan Grafton Canavarı, ilk olarak 1965 senesinde bir maden kasabası olan Grafton'da görülmüş. Görgü tanıklarınca başsız, beyaz renkli ve fok derisi benzeri bir deriye sahip devasa bir yaratık olarak betimlenen Grafton Canavarı, aynen folklorda betimlendiği gibi bir surete sahip olarak, koca kollarıyla yeri göğü inletir biçimde karşımıza çıkıyor.

Snallygaster

Super Mutant ırkının doğuşundan sorumlu F.E.V. virüsünün etkisiyle ortaya çıkan ve yüksek miktarda radyasyona boğulmuş bölgeleri sevdikleri için Savage Divide ve Toxic Valley bölgelerinde karşımıza çıkan Snallygaster tıpkı diğer yaratıklar gibi folklordan alınma olsa da West Virginia bölgesine özgü bir canavar değil. İlk olarak 18. yüzyılda Maryland bölgesinde görüldüğü iddia edilen ve yarı sürüngen yarı kuş olarak tarif edilen bu yaratığın oyundaki halini anlatmak için kelimeler birazcık kifayetsiz kalıyor. Gördüğünüz üzere kendisi öyle böyle çirkin değil çünkü! Bolca da tükürüyor.

Wendigo

Soğuk kışlar, açlık ve kıtlıkla ilişkilendirilen efsanevi bir yaratık Wendigo. Genelde kötü bir ruhun, açlığa yenik düşüp insan eti tadan kişileri ele geçirip onları doymak bilmez canavarlara dönüştürmesiyle ortaya çıkıyor. Psikiyatride insan eti yemeye takıntılı olma durumu olarak tanımlayabileceğimiz Wendigo Sendromu adını bu yaratıktan almıştır. Popüler kültürdeki yeri fazlasıyla ürkütücü olan bu yaratık Fallout evreninde de elbette radyasyon sonucu gerçeğe dönüşen bir mit olarak karşımıza çıkıyor. Gri sıska sureti, kocaman pençeleri ve yüksek hareket kabiliyeti sayesinde zorlamazsa bile korkutacağı garanti.





Sağ üstte domuz sembolü gördüğünüzde etrafa iyi bakın, kestiğinizde güzel hediyeler veriyorlar.





Co–op'ta ikinci oyuncunun üç tane yeteneği oluyor ve bunlar sabit.



THE WORLD ENDS WITH YOU *FINAL REMIX*

Oyunu oyna veya silinmekle karşı karşıya kal

ÖMER AKDAĞ

DS 2004'te, ortalıkta dokunmatik ekranlı telefon bile doğru düzgün yokken çıkmış ve yaşattığı tecrübe o günler için yepyeni bir şeydi. Kalemiyle pıt pıt ekrana dokunarak oyun oynuyorduk yahu, düşünebiliyor musunuz? (Düşünebildiler.) Ama yaptığımız şeyler de çoğunlukla mouse'la yapılabilecek şeyleri kalemle yapmaktan ibaretti, yapımcılar bu yeni teknolojiyi ya ne şekillerde kullanabileceğini bilemiyor ya da oyunculara yabancılık çektirmemek adına konuya çok eğilmiyordu.

Sonra hiç beklenmedik bir kahraman sahneye çıktı: Square-Enix! Beklenmedik diyorum çünkü o dönem tam da Square'le Enix'in birleştikten sonra her yaptıkları oyuna Final Fantasy dedikleri, yenilikten Ultima Weapon görmüş gibi kaçtıkları bir dönemdi. Kim derdi ki yeni bir fikri mülk çıkaracaklar ve bu fikri mülkün sadece ismi değil, göz alabildiğine her şeyi yepyeni olacak.

Büyük övgüler aldı ve sayısız ödül topladı The World Ends With You. Ve hani birçok eski oyunu tekrar oynadığınızda "güzelmiş ama zamanı için güzelmiş, zamanında sıkıntılarını biraz görmezden gelmişim" falan diyebilirsiniz ya, oyunu on yıl sonra tekrar oynamış biri olarak tekrar hayran kaldığımı söylememe izin verin. The World Ends With You işte o zamansız yapımlardan biri ve yıl olmuş 2018, herkesin cebinde dokunmatik ekran var ama hâlâ o dokunmatik ekranı bu kadar muhteşem kullanan bir oyun yok! (Her gün çıkan beş milyon mobil oyunu oynamış gibi de konuşmayayım da ben görmedim en azından yanına yaklaşabileni.)

Yaşam dolu bir metropol

Tokyo'nun en işlek bölgesi olan Shibuya'da geçiyor oyun. Adamımız Neku Shibuya'nın ortasında hafızası gidik bir şekilde buluyor ve diğer insanların onu göremediğini fark ediyor. Telefonuna gelen gizemli bir görev, avucunda beliren geri sayım, ortaya çıkan yaratıklar, oyunun Reaper denen yöneticileri derken kendisine bir partner bulup hem kendisinin hem de bu içinde bulunduğu tuhaf oyunun gizemini çözmek adına mücadelesine başlıyor.

Bayağı güzel, gizemli bir hikâyesi var oyunun. Başlarda insan sevmeyen gıcık bir oğlan olan Neku'nun karakter gelişimi özellikle başarılı işlenmiş. Hikâyenin maruz kaldığınız kısmı sizi sürekli merak içinde ve kırılma anlarıyla hayran bırakıyor ancak göründüğünden fazlasına sahip TWEWY, oyunu bitirdikten sonra ek görevleri yapıp raporları topladığınızda aslında oyunun dünyasının ne derece detaylı tasarlandığını daha iyi görebiliyorsunuz. Bu ilginç kurgunun tek oyunla sınırlı kalması üzücü bir taraftan ama projenin başındaki Tetsuya Nomura, bu Final Remix'i yeni bir başlangıç olarak gördüklerini söyledi. Devam oyunlarının gelmesine kesin gözüyle bakabilirsiniz yani.

Parmak uçları alev alırken

Savaşların merkezinde rozet (pin) mekaniği var, bunlara yetenek gözüyle bakabilirsiniz. Savaşlara 6 rozetle giriyorsunuz ve bunları kullanmak için Switch'inize kafa göz girişmeniz gerekiyor. Çok fazlalar ama birkaç örnek: Boş bir yere pıt pıt pıt diye bastığınızda gökten taş yağması, boş yere basılı tuttuğunuzda kara delik oluşup düşmanları kendine çekmesi, düşmanın üzerin cırt cırt cırt diye çizdiğinizde Neku'nun yakından dalması, Neku'nun üzerini çizdiğinizde çizdiğiniz yöne doğru üç mermi çıkması, boşluğu DJ misali fıtı fıtı fıtı diye ileri geri okşadığınızda etraftakileri elektrikle çarpmak, ilk aklıma gelen birkaçı sadece. Switch'i sol elinizde tutuyorsunuz





Mr. H oyunun isminin ne anlama geldiğini açıklarken.

ve sağ elinizin parmağıyla makineyi dövüyorsunuz kısacası (şu yapıştırılan ekran koruyuculardan kullanmanız şiddetle tavsiyedir). Son derece aktifsiniz savaşlarda, sürekli Neku'yu koşturuyor, sürekli farklı bir şey yapıyorsunuz ve nasıl zevkli anlatamam! DS'te oynarken zamanının teknolojisi nedeniyle hareketler algılanmayabiliyordu, Switch'in ekranı, eh, biraz teknoloji harikası olduğu için her şey sonuna kadar sizin kontrolünüzde. Ha bir de DS'te bağırmanızı gerektiren rozetler falan da vardı (üfleyince de oluyordu, DS'e hiç bağırmadım, konsola sözlü şiddete karşıyım) burada kaldırmışlar, o kadar da kendinizi maymun etmenize gerek yok.

Savaşlardaki tek sıkıntı, ki bence oyunun da en büyük sorunu bu, senkronize saldırılar. Neku'nun her zaman için bir partneri var ve birlikte saldırı yaptıklarında senkronizasyon barı doluyor, dolduğunda özel bir saldırı gerçekleştirebiliyorsunuz ki bu da canla başla mücadele ettiğiniz savaşın ortasına abidik bir mini oyun girmesi demek. Kart falan eşleştiriyorsunuz, ilk başlarda zevkli de sonradan çok bayıyor. Senkronizasyon barı daha zor dolsaydı veya bu saldırı daha az güçlü olsaydı olurdu da bu şekilde savaşları çok bölmek zorunda kalıyorsunuz.

Calling!

TWEWY dendiğinde oyunun görsel ve işitsel tarafını övmemek çok büyük ayıp olur. Bu Tokyo'nun ortasında geçen bir modern fantezi ve "Tokyo'nun ortasında geçmesi" ve "modern" bir fantezi olması oyunun damarlarına işlemiş. Final Fantasy'lerin meşhur karakter tasarımcısı Tetsuya Nomura uzun süre sonra çok farklı karakter tasarımları yapmıştı bu oyun için ve sonuç ortada, karakterlerin her birinin ayrı ayrı çekici geldiğini inkâr edemezsiniz. Şehrin yamuk yumuk tasarımı, grafitiler, rozetler, dükkânlar, Neku'nun boş durduğunda kulaklığından müzik dinleyip ritim tutması falan derken çok klas bir görsel dile sahip bir oyunda olduğunuzu anında hissediyorsunuz. "Klas" çok uymadı aslında, bu oyun için "serseri" tabirini hep daha uygun görmüşümdür.

Ama müzikler bu derece muhteşem ve mevzuya uygun olmasaydı da TWEWY TWEWY olamazdı. Pop-rock-rap karışık, neredeyse her zaman vokalli olan soundtrack'i zaten oyunun en çok övülen yanlarından olagelmiştir. Hatta hiç abartmadan şunu söyleyeyim; oyunun müziklerinden Calling muhtemelen benim hayatta en çok dinlediğim şarkıdır. Arada canım çekiyor ve en az beş kere dinlemeden bırakamıyorum. Final Remix sürümü için de bu şarkıların farklı farklı remikslerine de yer verilmiş ve onlar da en az orijinal şarkılar kadar güzel.

TWEWY bir tane. Başka böyle bir oyun yok. Olayı sadece orijinal olmak da değil, hem çok orijinal hem de çok zevkli olmayı başaran müthiş bir yapım, JRYO sevin sevmeyin bence kesin denemeniz gerek. Switch'e çıkan bu Final Remix versiyonu tartışmasız en iyi versiyonu, eklenenler de hiç azımsanacak gibi değil, cebiniz doluysa direkt Final Remix'i alabilirsiniz. Ama iOS ve Android'de çok daha ucuza bulabilirsiniz oyunu öte yandan, o versiyonlara yönelirseniz de çok şey kaybetmezsiniz.

+

- Dokunmatik ekranı bu kadar aktif ve zevkle kullandıran bir oyun daha yok
- İlk başta göründüğünden çok daha ilginç bir hikâyeye sahip
- Görsel stili ve müzikleriyle tamamen kendine has bir tarzı var
- Final Remix versiyonuyla gelen eklentiler hoş
- HD'leştirme de başarılı

−

- Senkronize saldırılar
- Rozetlerin nasıl evrim geçireceği açıklanabilirdi
- Güçlenmek için oyunu kapamak zorunda kalmak çok saçma bir fikir değil mi?



8+



Son Karar

Square-Enix'in yaptığı en ilginç ve iyi işlerden biridir bu oyun, Final Remix de en iyi versiyonu olmuş.

Neler Yeni?

TWEWY'nin Switch'e özel çıkan bu Final Remix versiyonunda önemli birkaç yenilik var. Bunların en önemlisi elbette oyunu büyük ekranda oynayabilme imkânı. Joy-Con'ları ekrana doğru tutarak, bileğinizle yön vererek oynuyorsunuz. Joy-Con'ların ne derece isabetli ve hassas olduğunu bu oyunda görmüş oldum, olabildiğince iyi oynanıyor oyun o şekilde ama TWEWY'nin dokunmatik ekrandan oynanmak üzere tasarlanmış olduğu da su götürmez bir gerçek.

Bir diğer önemli eklenti de co-op oynanış ama o da tabii büyük ekrandan oynanıyor ve dolayısıyla o kadar da keyifli değil. İkinci oyuncunun yönettiği karakterlerin yapabildikleri de çok sınırlı zaten. Hani bu büyük ekranda ve co-op olarak zevkli olmamasını eksiden saymayacağım tabii, isteyen olursa diye koymuşlar işte ama öyle oynamak için alacaksanız hiç almayın.

Bir de oyunun ana hikâyesinden sonra geçen A New Day isimli bir yan hikâye eklenmiş olaya. Fena değil ama çok da açık etmiyor kendini, esas görevi gelecekteki oyunlara pas atmak. A New Day için birkaç yeni rozet de eklemişler, kullanımları diğer rozetlerden de daha farklı, güzel olmuşlar.

TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM:** Square-Enix | **DAĞITIM:** Square-Enix | **DİJİTAL İNDİRME:** 50 dolar (Nintendo eShop)
YAŞ SINIRI: 12+ | **DAHASI İÇİN:** twewy.wikia.com





TSIOQUE

Bana bir masal anlat ana

M. İHSAN TATARİ

Yıllardır istek listemde olan, demosunu oynadığımdan beri "Çıksadaalsak!" diye pek bir sabır ve sükunetle (!) beklediğim *Tsioque* nihayet bacak kadar boyu, mütemadiyen çatık kaşları, çizgi filmimsi grafikleri ve insanı güldüren oynanışıyla arz-ı endam etti. Üstelik beni hiç mi hiç hayal kırıklığına uğratmadığı gibi üstüne bir de tadı damağımda kaldı. İnsan *Tormentum: Dark Sorrow* gibi karanlık, kasvetli bir oyunu yapan ellerden çıktığına hayret ediyor. Ama durun, konuya balıklama daldım sanki biraz...

Tsioque (bir kerede doğru okuyabilene aşk olsun) iyi kalpli bir kraliçenin büyük bir kötülükle savaşmak için ordusunun başında kalesini terk etmesiyle başlıyor. Ancak kötü kalpli baş büyücü bunu fırsat biliyor ve hemen şeytani güçlerle anlaşma yaparak kaleyi ele geçiriyor. Kraliçenin tek kızı olan Prenses Tsioque'sa zindana atılıyor. Biz de oyunda bu mavi gözlü, bıcırık kızı yönetiyor ve kötü büyücüyü yenip kaleden kaçmanın yollarını arıyoruz. Yani sizin anlayacağınız klişelikte çığır açan bir hikâyesi var oyunun. Ama zaten asıl olayı hikâyesi değil, oynanışı ve görselleri.

Bir küçücük prenses varmış

Bir kere Tsioque inanılmaz sevimli bir karakter olmuş. Bir prenses olarak yetiştirildiğinden sürekli çatık kaşlarla dolaşıyor ve minik topuklu ayakkabılarının üstünde kraliyet ailesine yaraşır bir asaletle yürüyor falan filan ama mini minnacık bir kız çocuğunun bu abartılı ciddiyetini görmek yüzünüze çılgınca bir sırıtış yerleştiriyor. Çok komik gözüküyor çünkü. Öte yandan enteresan bir şeyle karşılaştığında o mavi gözler çocuksu bir merakla ardına dek açılıyor, boyumuz çok kısa olduğundan her yere yetişemiyoruz, ağır eşyaları taşıyamıyoruz... Kısacası dünyayı bir çocuğun gözünden gösterme işini çok başarılı bir şekilde gerçekleştiriyor oyun. Üstelik o dünya öyle alelade bir yer değil; görünmezlik pelerinleri, ejderhalar, periler, envai çeşit büyülü nesne ve goblinden bozma muhafızlar dört bir yanda kol geziyor. Muhafızlar demişken, o kadar şapşallar ki neredeyse her seferinde size kahkaha attırmayı başarıyor bu beceriksizler ordusu. Eğer *Heart Of Darkness*'taki gölge yaratıkların absürdlüklerini seviyorsanız kendinizi evinizde hissedebilirsiniz, o kadar diyeyim.

Grafik anlamında da bir o kadar başarılı bir oyun Tsioque. Hem karakterler hem arka planlar hem de tüm animasyonlar elle çizilmiş. Bu da bir oyundan çok, 90'lı yıllardan kalma bir çizgi film havası katıyor kendisine. Bununla birlikte oyunun en ama en çok başarılı olduğu nokta bir yerden sonra "tamamen boyut değiştirmesi" ve o ana dek gerçek kabul ettiğiniz her şeye farklı bir açıdan bakmanızı, aslında neler döndüğünü anlamanızı sağlaması. İşte o anda yüreğiniz ısınacak, tebessümünüz genişleyecek ve oyuna bir parça daha bağlanacaksınız. Ama ne olduğunu söylemem! Oynayıp kendiniz görün.

Ya eksiler?

Tsioque'un beni en çok üzen tarafı çabucak bitmesi oldu. 3 saat içerisinde bitirebiliyorsunuz oyunu, ondan sonra da nerede bunun devamı diye bilgisayarınızı kaldırıp altına falan bakıyorsunuz. Tadı ciddi anlamda damakta kalıyor. İnsan 5 yıldır geliştirilen bir oyundan daha fazlasını bekliyor açıkçası. Ek olarak tıkla-yönet (point-and-click) tarzı bulmacaların hepsi gayet mantıklı olsa da biraz fazla kolay oldukları da inkâr edilemez. Hakeza onlara eşlik eden, nadir QTE'ler da öyle. Yine de içinizi ısıtan, yüzünüzü güldüren her dakikasıyla oynanmayı kesinlikle hak ediyor *Tsioque*. Bu fiyata bundan iyisi can sağlığı.


Eee şey, konuşarak çözebiliriz belki?



+
- Mizahi yapısı
- Çizgi filmimsi nefis grafikler
- Ters köşeye yatırıyor
- Çocuk olmak çok güzel bea!

−
- Kısa oyun süresi
- Bazı bulmacalar fazla kolay

8+



Son Karar

Yıllar sonra bile tebessümle yâd edeceğiniz "o oyunlardan" biri olmaya aday.

TÜR: Macera | **YAPIM:** OhNooStudio | **DAĞITIM:** OhNooStudio | **DİJİTAL İNDİRME:** 23 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-134-tsi

THE HEX

Oyun karakterlerinin makûs talihi

M. İHSAN TATARİ

Pony Island'ı nasıl bilirsiniz? Şahsen 2016'da oynadığım en çılgın, en bir kafası değişik oyundu kendisi. Oyuncuyu trollemesi mi dersiniz, oynanış mekaniklerinin sürekli değişmesi mi... Her tür manyaklık vardı içinde. Ve sizi hem eğlendirirken hem de sürekli merakta tutmayı başarıyordu. Üstelik sadece bir kişi, Daniel Mullins tarafından yapılmıştı. Hatta ve hatta kendisinin ilk oyunuydu. Bizi hiç durmadan şaşırtan bağımsızlar zincirinin bir başka sağlam halkasıydı kısacası. Hâl böyle olunca tüm gözler Mullins'e dönmüş, "Acaba sonraki oyununda da aynı başarıyı yakalayabilecek mi?" soruları kafalarda döner olmuştu. İşte şimdi *The Hex*'le bunun cevabını alma vakti.

Alo, ben "bir dost"

The Hex, birbirinden farklı altı oyun karakterinin eski püskü bir handa vakit öldürdüğü bir gece yarısı başlıyor. Derken han sahibi gizemli bir telefon alıyor ve müşterilerinden birinin cinayet işlemek üzere olduğunu öğreniyor. Ama hangisinin? İşte bunu çözme işi de bizde. Bu altı karakterden her biri oyun piyasasındaki genel oyun türlerini temsil ediyor aslında. Sonic ve Mario karışımı bir platform kahramanı olan Super Weasel Kid; *Street Fighter*'lardan fırlamış gibi görünen ama aslında bir 'aşçı' olduğunu iddia eden Bryce; eski *Final Fantasy*'leri andıran bir JRYO'da büyücü elf rolünü üstlenen Chandrelle; mutantlarla ve yağmacılarla dolu, post-apokaliptik bir dünyanın son neferlerinden Rust; tıpkı bir ortaçağ şövalyesi gibi gözüken ama bir Spacemarine olduğu konusunda ısrar eden Lazarus ve son olarak da sadece elleri ve ayakları görünen, vücudunun geri kalanı modellenmemiş bir "yürüme simülatörü" karakteri...

İşin güzel tarafı bu özelliklerinin sadece lafta kalmaması ve hangisini yönetiyorsak kendimizi bir anda o oyun türünde bulmamız. Yani Super Weasel Kid'le oynarken tıpkı bir Mario oyunundaki gibi oradan oraya atlarken Chandrelle'i kontrol ettiğimiz bölümdeyse eski tip, tepeden görünüşlü bir *Final Fantasy* oynuyoruz. Ama tam da *Pony Island*'ın yapımcısından bekleyeceğiniz gibi her şeyin arkasından bambaşka bir gerçek yatıyor. Eğer dümdüz oynarsanız sıradan bir sonla karşılaşıyorsunuz. Ama meraklı kedilik edip yoldan çıkar, oyunun dediğinin tersine şeyler yaparsanız pek karanlık sırlar keşfedebiliyorsunuz sağda solda. Bunun yanı sıra toplanabilen paralar, gizli başarımlar gibi irili ufaklı bir sürü şey de var. Ek olarak oyunu oynarken sanki bir Twitch yayını yapıyormuşsunuz gibi yanda mesajlar da çıkıyor bazen. Ve bu mesajları atanlar direkt Steam'deki kendi arkadaşlarınızmış gibi gözüküyor, onların isimlerini ödünç alıyor oyun. Bir ara Ömer ve Nurettin çok fena sövüyordu mesela bana aldığım bir karar yüzünden :) Çok fazla şey anlatıp tadınızı kaçırmak da istemiyorum çünkü ne kadar az şey bilirseniz o kadar eğleneceğiniz yapımlardan biri *The Hex*.

Oyunun tek sevmediğim yanı grafikleri oldu. Piksel grafikleri severim normalde ama bu seferkiler biraz fazla ham, biraz fazla köşeli geldi gözüme. Bir de karakterler handayken çok yavaş hareket ediyor, o biraz sıkıcı olabiliyor. Yine de hem eğlendiren hem de oyun yapımcılarını ve mızmız oyuncu topluluklarını eleştiren, güzel bir oyun olmuş *The Hex*. Farklı, uçuk kaçık bağımsızları sevenler kaçırmasın.



- 6 farklı karakter, 6 farklı oynanış
- Oyuncuyu kafaya alan mekanikler
- Sürprizler
- Oyun piyasasını güzel eleştiriyor



- Grafikler
- Karakterler çok yavaş hareket ediyor

7



Son Karar

Pony Island kadar çılgın olmasa da, bu da farklı bir kafa.

Seçtiğiniz karaktere göre oynanışı komple değişen, kafadan kontak bir oyun.



Çizgi roman paneli tarzındaki çizimler çok başarılı.





War, war never changes.

TÜR: Macera | **YAPIM:** Daniel Mullins Games | **DAĞITIM:** Daniel Mullins Games | **DİJİTAL İNDİRME:** 18,50 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-134-hex

JUST DANCE 2019

Hareket–bereket korelasyonu

ÖMER AKDAĞ

2-3 yıldır yeni eklenen şarkılar dışında pek değişmiyordu *Just Dance* serisi ki bu konuda suçlamıyorum kendisini. Kalori yakmaya odaklanan Sweat modu, telefonu kontrol cihazı olarak kullanabilme imkânı ve tabii en önemlisi aylık ücret ödeyerek eski oyunlardaki şarkıları da oynamaya yarayan Unlimited servisi derken zaten olabileceği en üst seviyeye çıkmıştı, eklenebilecek pek bir şey kalmamıştı. Bu yıl Ubisoft'takiler demiş ki madem bir şeyler ekleyerek yenilik yapamıyoruz, bir şeyler çıkararak yenilik yapalım!

Geçen yıllarda olan birçok oyun modunu 2019'da bulamayacaksınız. İnternetten birini bulup ona karşı yarışma, görevler yapıp ilerlemeye dayalı bir mod gibi şeyler vardı, geçmiş olsun. Bana sorarsanız çok gerekli şeyler değildi de dursalarmış kenarda, sevenleri oynarmış.

Bunlar dışındaki en göze çarpan yenilik menülerin baştan aşağı değişmiş olması. Daha modern, sevimli, taze bir his kazandırmış menüler oyuna. Kullanımı pratik genel olarak ama 1-2 eksiği de yok değil. Şarkıları liste halinde görebilmek de gerekirdi kesinlikle, bu haliyle her şarkının üstüne geldiğinizde ön izlemesi açılıyor ve özellikle Unlimited'a da sahipseniz 400 küsur şarkıyı dolaşırken oyunun her şarkının ön izlemesini açmaya çalışması insanı gıcık ediyor. Çok hayati bir detay değil tabii bu öte yandan, yoksa çeşitli filtreleme yöntemleri, direkt şarkının adını yazıp aratma, hatta Spotify stili kendinize seçeceğiniz şarkılardan playlist oluşturma gibi güzel seçenekler mevcut.

Salonu küçük olanların dramı

Oyunun kendisiyle ilgili söylenebilecek çok bir şey yok, *Just Dance*'in arkadaş ortamlarının en aranan oyunlarından biri olmasına sebep olan şahane oynanış yerli yerinde duruyor. Dans konusunda tecrübeli de olsanız ömrünüz boyunca kolunuzu kaldırmamış da olsanız ekrandaki dansları taklit etmeye çalışırken çok eğleneceğiniz garanti. 40 küsur şarkı mevcut, çoğunu daha önceden bilmiyordum ama hem şarkı olarak, hem danslar olarak, hem de arka plan videoları olarak playlist'i bayağı beğendim. Bir tek erkek danslarının kadın danslarına oranla sayıca biraz az olması can sıkıcı sayılabilir ama *Just Dance*'te erkeklik gururu falan pek takmamak lazım, eğleniyoruz şunun şurasında, iki kırıtmadan bir şey olmaz.

Türk oyunculara güzel de 1-2 sürpriz var. Ece Seçkin - Adeyyo güzel bir Akdeniz dansı eşliğinde oyundaki yerini almış. Şahsen boğaz manzaralı yalımda robdöşambr giyip bir elimde puro bir elimde skoç takılırken anime ve oyun müzikleri dinleyen biri olarak Türk popuyla bir alakam yok, o yüzden sıradan halkın neler dinlediğini öğretmesi açısından benim için de iyi oldu. Şarkı dandikmiş ama dansı ve videosu hoş. Bir de Unlimited versiyonuna oyuncuların hazırladığı birkaç videoya yer vermişler, *Just Dance* dünya şampiyonumuz Umutcan Tütüncü'nün HandClap dansı da bunların arasında. Öküz gibi zor tabii, ısınmadan yapmayın, kırarsınız sağınızı solunuzu. Arada k-pop sevenlere de müjde vereyim; BlackPink ve Big Bang de mevcut oyunda. K-pop çok yakışıyor zaten bu seriye, önümüzdeki yıllarda artar umarım.

Ofisteki ruhu yaşlanmışlar yüzünden bu yılki doğum günü partisinde pabucu Playlink oyunları tarafından dama atılmış olsa da *Just Dance* hâlâ bir numaralı parti oyunu olmayı sürdürüyor bana sorarsanız. Bence arkadaş grubu olan her oyuncunun elinde bir *Just Dance* olmalı. Bu son sürümü yenilenmiş menüsüyle, yeni şarkılarıyla bayağı güzel olmuş yine ancak illa ki son sürümünü almak zorunda hissetmeyin kendinizi. Geçen senekilerden birini alıp Unlimited'la daha ekonomik bir şekilde de yardırabilirsiniz.

Eskilerin Online'ı

Ubisoft biraz hızlı bir kararla 19 Kasım'da 2019 dışındaki eski Just Dance'lerin PS3, 360 ve Wii versiyonlarının online desteğini sona erdirdi. 2014 ve 2015'in yeni nesil versiyonlarının online desteği de aynı şekilde bitti. Eski versiyonlarını alabilmek de iyi bir seçenek dedim ama elinizdeki konsola bağlı olarak bu duruma da dikkat edin.

5 yıldız üstüne, Superstar ve Megastar seviyelerine de çıkılabiliyor. Kinect'le kolay.







- Kendinizi maymun ede ede, kan ter içinde eğlenmenin tadı başka
- Şarkı listesi ve danslar güzel
- Videoları her zamanki gibi çok özenli
- Yeni menü tasarımı şık olmuş
- Yanında 1 ay bedava Unlimited veriyor

—

- Sunucular kusurlu, Unlimited oynarken donabiliyor
- Zorluk sırf telefona göre ayarlanmış, Kinect'le kasmadan rekorlar kırabilirsiniz

8



Son Karar

Birkaç oyun modunu paketlemişler ama eğlencesinden pek bir şey kaybetmemiş. Arkadaşı olan herkes oynamalı.

TÜR: Parti | **YAPIM:** Ubisoft | **DAĞITIM:** Ubisoft / Aral | **KUTULU FİYATI:** 450 TL | **DİJİTAL İNDİRME:** 290 TL (PSN, XBL), 40 dolar (Nintendo eShop)
YAŞ SINIRI: 3+ | **DAHASI İÇİN:** justdance.wikia.com

SPYRO REIGNITED TRILOGY

90'ların ateşini geri getirdik!

SABRİ ERKAN SABANCI

90'ların ikinci yarısıyla 2000'lerin başları ne güzeldi değil mi ya oyunlar için? Evet, bunu demek için çok genç kalıyorum ancak eldeki imkânsızlıklar sağ olsun, konsolları hep bir nesil geriden takip ediyordum bu nesle kadar. Şikayetçi olduğum bir konu değil aslında, o kadar fazla eski platform kullanma şansım oldu ki Oyungezer'in "Dinozor Savaşları"nda dönen muhabbetleri az çok kavrayabiliyordum.

Böyle olunca da benim "çocukluğuma" denk gelen dönemlerde PS2 var olmasına rağmen elimde Playstation 1 vardı. Maskot savaşları çoktan bitmesine rağmen ben onları daha yeni görüyordum. Bir yanda çakma Famicom'da (ya da buralarda Micro Genius olarak da biliyoruz) *Mario*, bir yanda Playstation'da *Crash Bandicoot* vardı. Uzun süre Nintendo ve Sega konsollarından bihaber olduğumdan ben de *Crash*'le büyüdüm tabii. *Mario Kart* değil, *Crash Team Racing*; *Mario Party* değil, *Crash Bash* vardı benim için. Ha, bir de *Banjo Kazooie* değil, *Spyro the Dragon* vardı. Bu yüzden de benim için asıl kavga "Mario vs Crash" ya da "Mario vs Sonic" değil, "Crash vs Spyro"ydu. Ve o zaman da olduğu gibi *Spyro*'yu hâlâ *Crash*'den daha çok seviyorum.



« Saldırmak yerine konuşsa onları pişirecek bir arkadaşa sahip olabilirdi.

Ateşli olduğu kadar havalı da

Spyro'yu *Crash*'e kıyasla daha çok sevmemin iki sebebi vardı çocukken. Bunlardan biri mor bir ejderhanın daha önce adını duymadığım "bandicoot" diye bir hayvandan daha havalı olduğunu düşünmem. Diğeri de Spyro oyunlarının Crash oyunlarına kıyasla daha fazla keşfetmeye, etrafı kurcalamaya dayalı olması. Küçükken de aile arasında "araştırmacı ve karıştırmacı" olarak adımın anılmasından dolayı *Spyro*'nun daha fazla ilgimi çekmesi şaşırtıcı olmasa gerek.

Toys for Bob, *Crash Bandicoot N. Sane Trilogy*'nin bazı platformlardaki versiyonlarında Vicarious Software'e yardımcı olan şirket, Insomniac'ın *Spyro* üçlemesine özellikle oynanış olarak çok sadık kalmış. Oynaması ve keşfetmesi hâlâ zevkli, özellikle üstünden yıllar geçtiğinden dolayı bir şeyi tekrar bulunca "Aaa evet buradaydı ya bu!" moduna giriyorum hep oynarken. Bunun yanı sıra Toys for Bob'un eklediği şeyler de var, bunlardan en çok sevdiğim oyunun PS1 halindekine kıyasla daha bir kişiliğe sahip olması. Şöyle diyeyim; ilk oyundaki asıl amacımız Gnasty Gnorc'un taşlaştırdığı ejderhaları bulup kurtarmaktı ve renkleriyle sesleri dışında pek de farkları yoktu. Ancak Toys for Bob oyunda kurtardığınız her ejderhaya biraz kişilik yüklemiş, tasarımlarını ona göre uyarlamış, Spyro'yla diyalogları daha eğlenceli olmuş. İlk bakışta çok "fan-fiction" işi gibi dursa da bu tarz ufak eklemeler bu tip elden geçirme paketlerini daha kayda değer kılıyor. Ancak, özellikle İngilizceye fazla hâkim değilseniz altyazı gibi standartlaşmış bir özelliğin bulunmaması moralinizi bozabilir.

Oyun görsel olarak da aşırı derecede doyurucu. *Ratchet & Clank* ve *Crash Bandicoot N. Sane Trilogy* gibi, *Spyro Reignited Trilogy* de görsel olarak "ay tıpkı Pixar filmleri gibi" dediğimiz noktada. Spyro'dan tutun etraftaki düşmanların animasyonlarına kadar her şey çok hoş. Fakat internette bir grup insan oyunun Motion Blur özelliğinin çok fazla olduğunu ve rahatsız olduklarını belirtiyor, benim öyle bir sıkıntım olmadı ama belirtmekte yine de fayda var. Müzikler de elden geçmiş ancak menüden istediğiniz zaman orijinal müzikleri açıp eski günlere dönebiliyorsunuz.

Uzun lafın kısası, Toys for Bob *Spyro*'yu vaktinde insanların neden bu kadar sevdiğini anlamış ve Insomniac'ın zamanında yaptığı işe yeteri kadar sadık kalmış, üstüne de ufak şeyler eklemiş. Hani o kadar sadık kalmışlar ki, insanın ister istemez Insomniac'ı tebrik edesi geliyor bu ileri görüşlülüğü yüzünden, çünkü oyun hâlâ temel mekaniklerde aynı. *Spyro*'yu seven biri olarak paketten bayağı memnun kaldığımı söyleyebilirim. Orijinal üçlemeyi böyle güzel bir halde tekrar tatmak gerçekten harika bir histi ve son dönemdeki açık dünya çılgınlığının arasında belirli sınırları olan ama yine keşfetmeye dayalı bir oyun oynamak bayağı iyi geldi.





- Harika görseller
- Kişiliklendirilmiş karakterler
- Özüne sadık kalınması
- Saatlerce sürebilecek oynanış



- Altyazı seçeneği yok
- Bazı etkinlikler günümüz oyun dünyasında anlamsız hissettiriyor

8+



Son Karar

Şu zamana kadar Shadow of the Colossus'la birlikte oynadığım en iyi yenilenmiş versiyonlardan biri olsa gerek.

TÜR: Platform | **YAPIM:** Insomniac, Toys for Bob | **DAĞITIM:** Activision / Aral | **KUTULU FİYATI:** 280 TL | **DİJİTAL İNDİRME:** 280 TL (XBL), 270 TL (PSN) | **YAŞ SINIRI:** 7+ | **DAHASI İÇİN:** reddit.com/r/spyro

DARKSIDERS III

Öfkemizi Serbest Bırakma Vakti

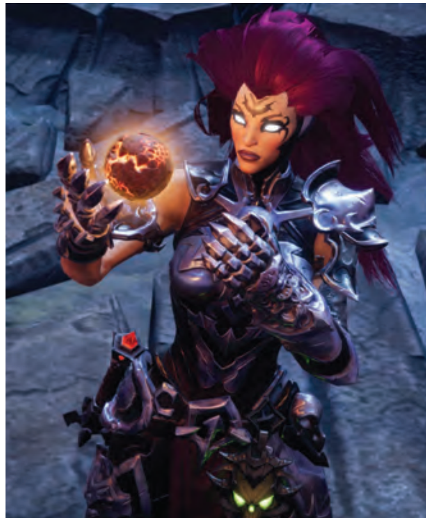
M. İHSAN TATARİ

Yarım kalan oyun serileri bir ukdedir içimizde. Şimdi sayalım desem *Half-Life 3*'ten başlayıp *Wolf Among Us 2*'ye dek beklemekten helak olduğumuz ve muhtemelen hiçbir zaman göremeyeceğimiz onlarca oyun sıralayıp buraları ağlama duvarına çevirebiliriz hep birlikte. Bundan birkaç yıl önce THQ kapanıp Vigil Games öksüz kaldığında *Darksiders* serisi de bir bakıma aynı kadere mahkûm olmuştu. Ama ne mutlu ki oyunculuk tarihinde pek sık rastlamadığımız bir durum gerçekleşti ve bu güzide seri yeniden doğdu. Hem de küllerinden...

Kamçım şekil, önümden çekil

Darksiders III'te serinin önceki oyunlarında olduğu gibi yine Mahşerin Dört Atlısı'ndan birini yönetiyoruz. Bu kez parmaklarımızın ucunda War, Death ve Strife'ın kız kardeşi olan Fury (Öfke) var. İsmini sonun kadar hak eden bu kızıl saçlı ablamız öfke problemi konusunda kardeşlerinden hiç de geri kalmıyor ve önce öldür sonra sorgula düsturunu itinayla uyguluyor. Onu diğerlerinden ayıran şeyse (kadın olması dışında tabii) kendisini kardeşlerinden üstün görmesi ve onlara hiç saygı beslememesi. Aynı şey korumaya yeminli oldukları "Denge" için de geçerli. Fury'nin tek derdi iki cihandaki en iyi savaşçının kendisi olduğunu kanıtlamak ve Mahşerin Dört Atlısı'nın lideri olmak.

İşte bu yüzden Charred Council onu huzuruna çağırdığında ve War'u zincirlere vurulmuş bir hâlde gördüğünde kardeşinin bu içler acısı hâlini hiç mi hiç umursamıyor Fury. Konsey ondan Dünya'ya inmesini ve kıyamet koptuğunda zindanlarından kaçan 7 Büyük Günah'ı bulup yeniden hapsetmesini istiyor, o da dört atlının liderliğini kendisine vermeleri şartıyla bunu kabul ediyor. Böylece bir kez daha iniyoruz Dünya'nın yıkıntılarına...



Şahsen *Darksiders* oyunlarının en sevdiğim bölümleri, harap olmuş şehirlerde ve yıkık dökük sokaklarda dolaştığımız yerler olmuştur hep. Eğer sizin için de aynı şey geçerliyse müjdemi isterim, çünkü üçüncü oyun büyük oranda tam olarak böyle mekânlarda geçiyor. Terk edilmiş sokaklar, canavarların yuvalandığı metro tünelleri, metruk binalar ve daha nicesi... İşin en güzel yanı tüm bunların tıpkı bir yapboz gibi birbirine bağlı olması. *Darksiders III*'ün haritası diklemesine uzanan, tek bir devasa alandan oluşuyor. En üstte şehrin kalıntıları yer alırken biraz daha aşağı indiğinizde yıkık metro istasyonlarıyla, onun altında uçsuz bucaksız bir kanalizasyon sistemiyle, onların da altında yeraltı mezarlarıyla, mağaralarla veya lavlarla karşılaşıyorsunuz. Ve hiç beklemediğiniz bir anda, daha önce açamadığınız bir kapıyı aşıp öteki tarafa geçtiğinizde kendinizi tekrardan bu bölümlerden birinde bulabiliyorsunuz. Karanlık mağaralarda dolaşırken ansızın yeniden metroya döndüğünüzü görmek oyuna güzel bir keşif hissi katıyor. "Ama bunu daha önce *Dark Souls*'ta da görmüştük!" diyebilirsiniz elbette. Eh zaten yapımcılar da *Souls* serisinden büyük ölçüde etkilenmiş görünüyor.

Dark Souls esintileri

Darksiders III öncekilere nazaran çok daha zor bir oyun. Bunun sebebi, haritada dolaşırken karşılaşacağınız normal düşmanların bile sizi iki-üç vuruşta çabucak öldürebilmesi. Daha iri olanlarsa tek bir darbede işinizi bitirebiliyorlar. Her birinin kendi dövüş stilleri, kendi saldırı





NEREDESİN WAR YÜZLÜM?

Hatırlarsanız Darksiders II'de yaşanan olaylar yeminine ihanet ettiği ve kıyamete yol açtığı iddia edilen War'un Charred Council huzurunda mahpus olduğu bir zaman diliminde, yani ilk oyunun öncesinde geçiyordu. Death'se kardeşinin masumiyetini kanıtlamak ve insanoğlunu geri getirmek için bir serüvene atılıyordu.

Darksiders III de aynı formülün bir benzerini uyguluyor ve bizi yine War'un tutsak olduğu o zaman dilimine geri götürüyor. Yani ilk oyunun sonundaki o malum sahneden sonra yaşananları yine göremiyoruz. Muhtemelen olası devam oyunlarına kadar da göremeyeceğiz.





Sinirlenince çok güzel oluyorsun hayatım.



GUNFIRE DA KİM?

THQ kapandığında Darksiders'ın isim haklarını Nordic Games satın almış, Vigil Games'se bir süre sahipsiz kaldıktan sonra kepenkleri kapatmıştı. Çoğumuz bunu Darksiders serisinin sonu olarak görmüştük, zira stüdyonun çalışanları Crytek başta olmak üzere çeşitli firmalara dağılmıştı.

Gelgelelim Gunfire Games'in arkasındaki isimlere baktığımızda ilk iki oyunda önemli bir rol oynayan tasarımcıların büyük çoğunluğunun artık bu ekipte olduğunu görüyoruz. Oyun yönetmeni, sanat yönetmeni, çevre tasarımcısı, animasyon sanatçısı ve daha nicesi... Ki zaten oyuna başlar başlamaz gerek grafiklerden gerek çevre tasarımından gerekse de yaratıkların ve Günah-lar'ın görünüşünden buram buram Darksiders kokusu alıyorsunuz. Oyun bu açıdan tam puan aldı benden.





Amma abarttınız haa! Duyan da kıyamet koptu sanacak.



biçimleri var ve ölmemek için bunları iyice gözlemleyip öğrenmeniz gerekiyor. Öldüğünüzde topladığınız tüm ruhları kaybediyor ve en son kayıt noktasına geri dönüyorsunuz, haritadaki tüm düşmanlar da yeniden canlanıyor. Olur da aynı noktaya geri dönmeyi başarabilirseniz kaybettiğiniz ruhları geri alabiliyorsunuz ama.

Bitmedi, elimizde bir de Nephilim's Respite denen büyülü bir nesne var. Tıpkı *Dark Souls* serisindeki Estus Flask gibi işleyen bu nesneyi kullanarak sağlığımızı düzeltebiliyoruz. Tabii ki ölmeden önce sadece birkaç kez faydalanabiliyoruz kendisinden ancak sağda solda bulduğumuz gizli parçalar sayesinde kapasitesini arttırma imkânımız da var. Nasıl, bu anlattıklarım bir yerlerden tanıdık geldi mi size de?

Açıkçası *Souls* benzeri bu dövüş yapısını sevip sevmediğimden tam olarak emin değilim. Savaşlar eğlenceli olmasına eğlenceli, aşırı uçlarda bir zorlukları da yok ama bulmaca ve keşif hissiyatının bayağı önüne geçmişler bu sefer. Her ne kadar oyunda çeşitli bulmacalar, gizli yollar, toplanacak özel nesneler ve kazanılacak yeni güçler olsa da serinin önceki oyunlarına nazaran daha az bulmaca çözüp daha çok savaştığınızı fark ediyorsunuz bir yerden sonra.

Neyse ki oyun sırtını tamamen bir *Souls* kopyası olmaya yaslamıyor. Tıpkı War ve Death'te olduğu gibi Fury'nin de bir "Wrath" formu var. Hatta iki tane! Wrath özelliğimiz bu oyunda başka bir güçlü saldırıya dönüşmüş, devasa bir iblise dönüşüp kısa süreliğine tozu dumana kattığımız özelliğimizin adıysa "Havoc" olmuş.

Ek olarak Fury atik bir karakter olduğundan taklalar atıp saldırılardan kaçınabiliyoruz. Ve eğer zamanlamayı salisesi salisesine tutturursanız (çok ince bir aralığı var) güçlü bir karşı saldırıda bulunabiliyor, düşmanlarınıza fazladan hasar verebiliyorsunuz.

Fury bunun yanı sıra oyun boyunca, yedi günahı hakladıkça dört ayrı yetenek daha kazanıyor. Bunlar sırasıyla sağı solu yakmamızı ve yüksek yerlere sıçrayabilmemizi sağlayan Flame (Ateş); düşmanlarımızın kıçında şimşek çaktırmamıza ve havada süzülmemize imkân tanıyan Storm (Fırtına); elimize koca bir balyoz tutuşturup bazı duvarları yıkabilmemizi ve manyetik bir top hâline gelip (evet, top; Allah seni top etsin demiş herhâlde biri Fury'ye. Neyse ki erkek değil... Öhöm!) tavanlarda ilerleyebilmemizi sağlayan Force (Güç) ve son olarak kızımıza duvardan duvara atlama ve eşyaları yavaşlatma yeteneği bahşeden Stasis (Durağanlık). Bu özellikleri kazandıkça daha önce ulaşamadığınız yerlere gidebiliyor ve çeşitli bulmacaları çözebiliyorsunuz. Ayrıca her yetenek yanında bir tane de geliştirilebilir, özel bir silah da getiriyor.

Sessizliğim hiddetimdendir

Eğer önceki oyunları oynadıysanız *Darksiders II*'de bir loot sistemi olduğunu da hatırlarsınız. Üçüncü oyunda bu sistem toptan kaldırılmış ve ilk oyundakine benzer bir eşya toplama sistemi getirilmiş. Şahsen *Darksiders II*'nin en sevmediğim yanı aynı silahın zilyonuncu versiyonunu bulup durduğumuz ve beş dakikada bir oyunu durdurup envanterimize

bakmamıza sebep olan bu loot sistemiydi. O yüzden ben eksikliğini hiç hissetmedim ama aynı şey herkes için geçerli olmayabilir elbette. *Darksiders III*'te tıpkı ilk oyundakine benzer bir şekilde gizli yerleri araştırarak, çeşitli düşmanları yenerek ve görevleri tamamlayarak bazı özel nesneler topluyoruz. Bunları eski dostumuz Ulthane'e götürdüğümüz takdirde o da o koca demirci ocağıyla silahlarımızı geliştirebiliyor. Ulthane ayrıca sağda solda bulduğumuz tek tük insanı kendisine yönlendirmemizi de rica ediyor bizden. Bu dileğini gerçekleştirdiğimiz zaman bazı yeteneklerimizi güçlendiren bir madalyon veriyor bize.

Fury'ye seviye atlatmaksa yine ilk oyundan beri bize eşlik eden iblis dostumuz Vulgrim'e düşüyor. Topladığımız ruhları kendisine vererek seviye atlayabildiğimiz gibi dilersek karakterimize kısa süreliğine çeşitli yetenekler bahşeden kristaller de satın alabiliyoruz ondan.

Darksiders III'ün sevmediğim bir diğer yanı "sessizliği" oldu. Hatırlarsanız ikinci oyunda Jesper Kyd'in muazzam müzikleri eşliğinde dolanıyorduk haritalarda. *Darksiders III*'teyse müzik yok denecek kadar az; çoğunlukla sadece çevredeki yaratıkların, makinelerin vs. sesleri eşliğinde hareket ediyoruz. Müzik var olmasına var, hatta bayağı havaya sokan cinsten ama çok nadir işitiyoruz ne yazık ki bu güzelim melodileri.

Furdi Furdi Furyldi

Gelelim en çok merak edilen soruya... Fury ve kamçısı önceki oyunlardaki hissi verebiliyor mu? Onunla oynamak da önceki karakterler kadar keyifli mi? Bu soruların cevabı ne mutlu ki evet. Fury ilk başta kardeşlerine, bilhassa da War'a karşı saygısız tavırları ve kendini beğenmişliğiyle oyuncuları kendisinden biraz soğutuyor. Ama kontrolü ele alıp sağa sola koşturmaya ve düşmanlarla çatışmaya başlar başlamaz kendisine ısınıveriyorsunuz. Kamçıyla oynamak kılıç hissi vermeyecek gibi gelse de öyle bir sorun olmuyor; hatta aynı anda iki-üç düşmana vurabilmek, silahımızı bir anda geriye savurup arkadan gelenleri de haklayabilmek gayet keyifli. Ayrıca Fury oyunun ilerleyen bölümlerinde hafif bir karakter gelişimi de gösteriyor. O yüzden içiniz rahat olsun.

Fury kadar oyundaki büyük düşmanlarımız, yani 7 Ölümcül Günah da gayet başarılı bir şekilde tasarlanmış. Mesela Tembellik yerinden kalkmaya bile tenezzül etmeyen, şişko ve hantal bir yaratık olarak çıkıyor karşımıza, Oburluk'sa sizi tek lokmada yutabilen açgözlü ve devasa bir canavar olarak tasarlanmış. Her birinin karakterine uygun bir şekilde davranması, hatta bazılarının sizi temsil ettikleri günaha sürüklemeye çalışması da işin bir diğer güzel boyutu. Ayrıca onlar dışında oyunda birkaç opsiyonel boss savaşı daha var.

Son olarak, oyunun erken inceleme kopyasını oynamama rağmen neredeyse hiç hataya rastlamadığımı mutlulukla belirtmek isterim. Sadece bir-iki kez çok ufak tefek bug'lara denk geldim, onlar da küçük bir yamayla düzeltilebilecek şeyler. Yalnız kamerayı çok hızlı çevirdiğinizde ekranın kenarlarında beyaz beyaz yırtılmalar yaşanıyor. Özel olarak bakmadığınız takdirde kolay kolay fark edemeyeceğiniz, küçük bir şey bu ama arada sırada, özellikle karanlık bölgelerde oynarken beni biraz rahatsız etti.

Her şeye rağmen yaklaşık 35-40 saat boyunca sizi ekran başında tutan, *Darksiders* evrenine ve önceki oyunların senaryosuna sadık bir devam oyunu var karşımızda. Öldü denen bu güzelim serinin geri dönmesi bile başlı başlına sevindirici bir olay elbette. Ayrıca her seferinde "aynısından biraz daha" formülünün güvenli limanlarına sığınmaktansa üç oyunda da değişik formüller uygulamak ve bunu kotarabilmek de ayrı bir başarıdır sonuçta.

DÜŞMANLAR SİZİ ÇOK KOLAY İNDİRİYOR, BOLCA HİDDETLENMEYE HAZIR OLUN.



"Yanıp yanıp insanı özendiriyorsunuz sonra ben saçımı yakınca Fury saçını yaktı oluyor..."



- Darksiders geri döndü!
- Eski dostlar, yeni düşmanlar
- Günahlar'ın tasarımı çok başarılı
- İç içe geçmiş, kocaman bir harita



- Bulmacaların sayısı az
- Müzikler yetersiz
- Ufak tefek bug'lar

8

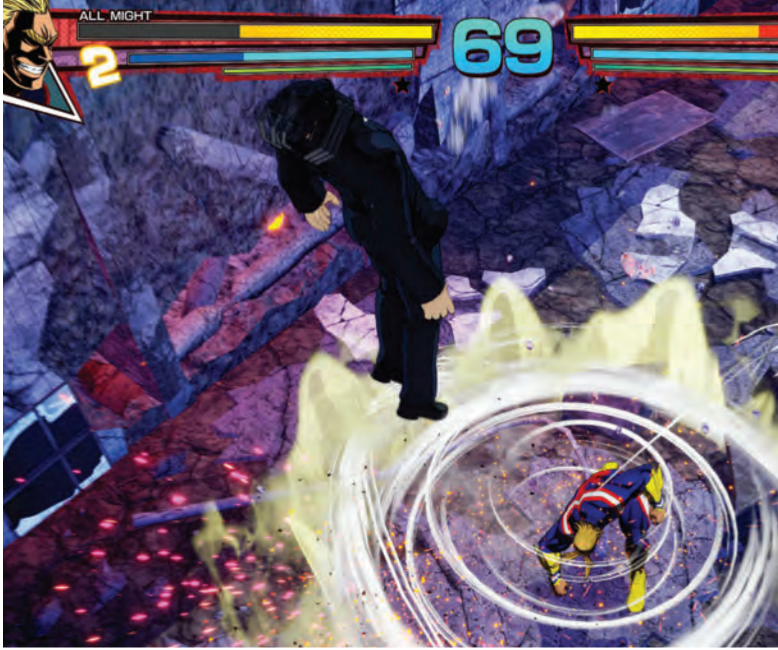


Son Karar

Bazı eksikleri olsa da, Darksiders serisine yaraşır bir oyun.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Gunfire Games | **DAĞITIM:** THQ Nordic | **DİJİTAL İNDİRME:** 269 TL (Steam), 179 TL (PSN), 145 TL (XBL)
YAŞ SINIRI: 16+ | **DAHASI İÇİN:** darksiders.fandom.com

Tarihin en epik dövüşlerinden biri 10 metrekarelik bir sokakta kalmamalıydı.



MY HERO ONE'S JUSTICE

Hoca bana taktı ya!

ALİ SEZGİN

Japon kültürünü fazlasıyla seven bir oyuncu olarak çıkan her animeyi takip etmesem de son dönemde tutan ve kayda değer animeleri yakalamaya çalışıyorum. Bleach'i çok geç keşfettim mesela; bu yüzden her sayıyı internette tartışmadan, anime bölümleri hakkında konuşmadan hızlı hızlı izleyip okumak bence yaşamam gereken deneyimi büyük oranda baltalamıştı. My Hero Academia başlayıp, üstüne hafiften patlamaya başladıktan sonra bu kez aynı hatayı yapmadım ve kısa sürede mangayı yakaladım. My Hero Academia, X-Men benzeri mutant güçlerin olduğu bir dünyada profesyonel kahraman olmak isteyen Midoriya'nın öyküsünü anlatıyor. Seriyi herhangi bir süper kahraman öyküsü olmaktan öteye taşıyan en önemli detaysa sadece süper güçlerin değil, karakter tahlillerinin de mükemmel yapılıyor oluşu. Sadece Deku'yla (Midoriya'yla yani) başlayan maceranın ortalarında iyisinden kötüsüne bir sınıf dolusu karakteri umursadığınızı fark ediyorsunuz.

One's Justice, bu derin sevilesi karakterlerin birbirleriyle ölesiye kapıştığı bir dövüş oyunu olarak karşımıza çıkıyor. Şimdiye kadar herhangi bir Naruto, One Piece veya Dragon Ball oyununu oynadıysanız sistem olarak çok farklı bir oyun bulmayacaksınız. *One's Justice*, *Street Fighter* gibi öğrenmesi zor, ustalaşması daha zor bir oyun sayılmaz, aksine hemen hemen her şeyi kolay. Öyle bir oyun ki evinize gelen misafirin oyunu öğrenip sizi dövmesi bir elden fazla sürmüyor. Kombine ataklar tek tuşla yapılırken, karakterlerin süper güçleri olan Quirk'ler yine aynı şekilde anında kullanılabiliyor. Oyunun üç boyutlu ortamda arena benzeri sınırlı yapılarda oynanıyor olmasınınsa ben pek fazla artısını göremedim açıkçası. Arka plandaki duvarlar ve detaylar değişse de hemen hemen her şey dikey bir dörtgen prizma içinde oluyor ve alan dâhilinde zekice kullanılabilecek coğrafi şekiller veya siperler mevcut değil. Yani aslında farklı bölümler olsa da sadece makyajları değişiyor. Bu da tahmin edebileceğiniz üzere sığ dövüş oyunlarında olan o bitmek bilmeyen deja-vu hissinin tekrar tekrar yaşanmasına neden oluyor.

Benim kahramanım

My Hero Academia sevenleri tatmin edecek yegâne detay karakter sayısı ve detaylı işlenişi olmalı. Oyun hikâye modu animeyle eş zamanlı gitse de, karakterlerin daha güncel hallerinin yansıtılması da hoş bir detay olmuş. Örneğin Deku'nun animede ileride öğreneceği bazı teknikler oyunda şimdiden var. Karakter listesine bakarken ister istemez içimden "Acaba bunu nasıl yaparlar?" dediğim değişik Quirk'li karakterler de oyuna başarıyla yansıtılmışlar. Tenindeki yağlarla istediği objeyi oluşturabilen Momo Yaozoru veya Dark Shadow isimli gölgesiyle dövüşen Fumikage Tokoyami gayet inandırıcı olmuş. Momo özellikle bolca eşya seçeneği ve farklı tarzlarıyla 3-4 karakterlik içerikle oyuna eklenmiş. Toplamda 20 karakterin tamamı (belki Uravity hariç) dövüşlerde faydalı olabilecek özelliklere sahip eğlenceli tiplemeler. Yaşadığım iki hayal kırıklığı All Might ve All for One gibi güçleriyle dağları devirebilecek varlıkların biraz basitleştirilmiş oluşu oldu. Bunu hem Quirk'lerinin dar bir arenaya sığmayacak etkileri olduğundan hem de oyunu dengelemek için yaptıklarını tahmin etmek zor değil.

My Hero One's Justice benim için tam bir hayal kırıklığı olmasa da benim şaşırtabilen bir eser de olmayı başaramadı. Seriyi biliyor ve karakterlerin efsanevi dövüşlerini tekrar yaşamak istiyorsanız *One's Justice* kötü bir tercih olmayacaktır. İyi bir dövüş oyunu arayan oyuncularsa süper güçlerini başka oyunlarda aramalılar.



- 20 ilginç karakter
- Anime hikâyesini sonuna kadar oynamak mümkün
- Bolca açılabilir eşya
- Quirk'ler güzel yansıtılmış



- Karakter konuşmaları çok tekrar ediyor
- Arenalar çok boş
- Bazı karakterler aşırı güçlü

5+



Son Karar

Mangasının yarısı kadar ilginç ve güzel olabilseydi keşke.

Hangi Quirk'e sahipsiniz?

Sevgili okurlar son 8 yıldır yapmadığımız mini testlerin devamında, aslında hangi Quirk'e sahip olmanız gerektiğini sorguluyoruz. Tek soruluk cevabınız geleceğinizi belirleyebilir (testi çözerken araba sürmüyorsanız muhtemelen kaderinizi etkilemez).

Yolda yürürken ağaçta mahsur kalan bir kedi gördünüz. Onu nasıl kurtarırdınız?

A: UÇARAK
B: AĞACI YAKARAK
C: KEDİNİN BEYNİNİ YIKAYARAK
D: YERÇEKİMİNİ İPTAL EDEREK

Sonuç: Cevabınız ne olursa olsun bir Quirk'iniz yok. My Hero Academia gerçek değil. Sürpriz.

TÜR: Dövüş | **YAPIM:** Byking | **DAĞITIM:** Bandai Namco | **DİJİTAL İNDİRME:** 180 TL (Playstore), 200 TL (Steam), 300 TL (PSN, XBL), 60 dolar (Nintendo eShop) | **YAŞ SINIRI:** 12+ | **DAHASI İÇİN:** bokunoheroacademia.wikia.com

CALL OF CTHULHU

Hayaller Cthulhu, gerçekler ahtapot

ESER GÜVEN

Call of Cthulhu ismindeki bir oyunda ne görmeyi beklersiniz? Yog-Sothoth? Tadından yenmezdi be. Dagon? Of of, yıkılırdı ortalık. Nyarlathotep? Valla ağzınızdan bal damlıyor. Ama o kadar oynadık oynadık, sonda sadece yarım saniyeliğine Cthulhu'yla yetindik ya, yine canım sıkıldı sevgili okur. Ne zaman cesur bir geliştirici çıkıp da karşımıza Eski Tanrıları korkmadan çıkaracak acaba, çok merak ediyorum.

Neyse, iyisi mi beklentileri küçültüp *Call of Cthulhu*'ya içinde yoğun okült öğeler bulunan bir dedektiflik oyunu olarak bakalım. Edward Pierce adındaki özel dedektif olarak günlerimizi içki içip kâbus görerek geçirirken Stephen Webster ismindeki bir zenginden cazip bir iş alıyoruz. Darkwater adasına gidecek ve Sarah Hawkins ve ailesinin başına gelenleri ortaya çıkarmaya çalışacağız.

Gayet güzel, işimiz bu zaten. Tahmin edebileceğiniz üzere ne Darkwater adası şirin bir yer, ne de Hawkins ailesi masum bir aile. Bu liman kasabası geçimini balinacılıkla sağlıyor ama günün birinde öyle bir olay olmuş ki herkesin kaderi değişmiş. Ne mi olmuş? Cthulhu olmuş, Cthulhu.

Kaba kuvvete hayır, gizli nesne bulmaya evet

Oyunun yetenek sistemi *The Council* oynadıysanız tanıdık gelecektir. Gizli objeleri bulma, kuvvet, psikoloji gibi farklı alanlara yatırım yaparak gerek karakterlerle olan diyaloglarımızda yeni seçenekler açıyor, gerek içinde bulunduğumuz mekânlarda başka türlü göze çarpmayacak detayları fark edebiliyoruz. Eğer her fırsatta içki içer, okült kavramlara da açık yaklaşırsak oyunun tonu da değişiyor ve yavaş yavaş deliliğin eşiğine doğru ilerliyoruz. Ancak zırt pırt göreceğiniz "bu yaptığınız kaderinizi etkileyecek" cümlesi gözünüzü korkutmasın, çünkü oynanışı en ufak biçimde etkilemeyen bu seçimler sadece oyunun en sonunda karşınıza çıkacak seçenekleri belirliyor o kadar.

CoC'nin en büyük sorunu "içine şundan da koyalım, bundan da koyalım" diyen Cyanide'in işleri biraz çorbaya çevirmesi olmuş. Başlardaki o "bir şeyleri etkiliyorum" düşüncesi, yeni mekânlar, yeni kişilerle tanışma, dedektiflik ruhu oyunun yarısından sonra yerini lineer bir oynanışa ve "Cyanide'in anlattığı hikâyeyi aslında katkıda bulunamadan izliyorum" hissine bırakıyor. Türüne ve detay seviyesine tam karar veremeyen ve bir noktadan sonra da ipin ucunu kaçıran bir oyun maalesef *Call of Cthulhu*. Ateş etmeniz gereken bölümde zaten bunu görecek ve ne demek istediğimi anlayacaksınız, hele 9. ve 13. bölümlerde ağır saçmaladıkları konusunda da sanırım benimle hemfikir olacaksınız.

Edward Pierce'ı *Vampyr*'deki Jonathan Reid'i seslendiren Anthony Howell seslendirmiş ve bu da karaktere ayrı bir sempati duymamızı sağlıyor (adamın sesi iyi). Oyun genelindeki seslendirmeler ve atmosferik melodiler gayet iyi, yer yer ürpertici olmayı başarıyor. Grafikler ve detaylar da harika ama aynı şeyi karakter konuşmaları için söylemek mümkün değil. Neredeyse 2019'a gelmişiz, bu kalibredeki bir oyun dudak senkronunu sallamıyorsa oradan tam puan bile kırılır arkadaş.

Yine bana hüsran

Şu oyun ilk yarısında yaşattığı hazzı sürdürmeyi başarsa, işin içine daha çok Cthulhu soksa (Leviathan isimli yaratık çok da tatmin edici değil) harika olurmuş. Ama oyunun ikinci yarısı gerek anlatım gerek mekaniksel olarak ciddi bir fiyasko. Üstelik oyun uzun bir oyun da değil ve bence fiyatını da kesinlikle hak etmiyor. Hatta oyunu aile paylaşımıyla oynayan kardeşim "bu oyunu parayla almış olsam iki gün ağlardım herhalde" diyerek gayet de güzel özetledi benim adıma durumu. Tam bir Cthulhu manyağıysanız indirim bekleyin, beklentinizi de düşük tutarak oynayın derim.

Biri sizi çağırır, gittiğinizde kendisi orada yoktur, siz de sinir olursunuz ya...



Bu kaderini etkileyecek, şu kaderini etkileyecek! (etkilemedi)





- Atmosferi, Lovecraft mitosunu gayet iyi canlandırmış
- Seslendirmeleri sevdim
- Yarım saniyeliğine de olsa Cthulhu'yu görmek güzel oldu
- Okültizm teması başarıyla işlenmiş

−

- Verdiğimiz onca karar aslında pek bir işe yaramıyor
- Oyunun ikinci yarısındaki bazı mekanikler cidden çok anlamsız
- Dudak senkronu olmaması çok dikkat çekiyor
- Yürüme simülasyonundan hallice
- Bulmaca yönü inanılmaz zayıf

6

CALL OF CTHULHU

Son Karar

Beklediğimiz Cthulhu oyunu bu değil, orası kesin. Yine de ucuzladığı zaman bir göz atmakta fayda var.

TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM:** Cyanide Studio | **DAĞITIM:** Focus Home Interactive | **DİJİTAL İNDİRME:** 158 TL (Steam), 239 TL (PSN), 165 TL (XBL) | **YAŞ SINIRI:** 18+ | **DAHASI İÇİN:** reddit.com/r/CallOfCthulhuTheGame

POKÉMON: LET'S GO EEVEE

Muhteşem Eevee ve vasat eğitmeni

ALİ SEZGİN

Bu tarz yazılara başlarken öyle "ben çok yaşlıyım, dinozorlar varken bu seriyi oynuyordum" kafalarına girmek istemiyorum ama oynadığım ilk *Pokémon* oyunu yenilenerek tekrar çıkınca duramıyorum ya dostlar. Dinozor avından döndükten sonra Gameboy'umda *Pokémon Blue* oynarken tek bir hayalim vardı; günün birinde *Pokémon*'u küçük bir el konsolunda değil de Nvidia mimarili hem mobil hem de TV konsolu olarak çalışabilen, haptic titreşim destekli bir Nintendo konsolunda televizyonda oynamak. O zamanlar hafızam biraz bulanık olduğu için bu kadar belirgin olarak çizgileri çekmiş miydim hatırlamıyorum ama aşağı yukarı hayalim buydu. Yani dünya uzaylıları henüz keşfedememişse veya henüz süper güçlerimiz yoksa beni suçlayabilirsiniz çünkü bundan 20 küsur yıl önce hayalim tam olarak bu oyunu oynamaktı. 12-13 yaşındaki Ali'nin hayali 32'lik Ali Bey Amca için de geçerli mi işte orası en önemli soru.

Let's Go Eevee'i oynamaya başladığınızda aklınıza tek bir soru geliyor; orijinal *Pokémon* üçlemesinin (*Red, Blue* ve üvey evlat *Yellow*) *Pokémon Sun* ve *Moon*'larla iyice genişleyen, işin içine pokémon karakteri, alt türü ve yan özellikleri giren yapısının tekrar basitleştirilmesine gerek var mıydı? *Pokémon* fanatikleri bana kızacak olsa da özellikle yapımcı GameFreak, *Pokémon Go* oyuncuları için başlangıç noktası yaratmak istiyorsa kesinlikle böyle bir ihtiyaç mevcuttu. Zaten GameFreak de bunu tam anlamıyla saklamıyor. Oyuna *Pokémon Go* takımınızı taşıma imkanı, hem *Pokémon Go*'da hem *Let's Go* serisinde çalışabilen pokétoplarıyla "madem Pokémon seviyorsunuz, gelin gerçeğini deneyin" mesajı açıkça veriliyor. *Let's Go*'nun kendisiyse her ne kadar özellikle son nesil *Pokémon* oyunlarına kıyasla fazla basit gelse de, 1. nesil pokémon'ları ve *Pokémon Red, Blue* & *Yellow*'a birebir sadık kalmasıyla aynı albenisini korumayı başarmış.

İnsanın 20 yıllık bir anıyı tekrar yaşaması garip ancak *Pokémon: Let's Go Eevee*'i açtığımda tam olarak bu hissiyat karşıma çıktı. Bu sefer bir okul teneffüsünde gizlice Gameboy oynamaya çalışmıyor, aksine rahat koltuğumda televizyonumun karşısında yıllar önce yaşadığım bir oyun sahnesini etkileyici 3D grafikler eşliğinde oynuyordum. *Let's Go Eevee*, birkaç ufak değişiklik haricinde orijinal serinin özüne son derece sadık kalan bir yeniden yapımı olmuş. *Let's Go* serisinin en önemli değişikliğiyse oyunun bütün hatlarını değiştiren pokémon yakalama konseptiyle birlikte geliyor; artık pokémon'ları dövüp zayıflattıktan sonra onları bir daha görmemek üzere bir pokétopunun içine hapsetmiyor, aksine yemeklerle kandırarak bu işi yapıyoruz. Yakalama mekaniği *Pokémon Go*'da olduğu üzere top atmak üzerine kurulu. Hedef çember ne kadar küçükse ve siz de içini tuttursanız avlandığınız pokémon'u yakalama şansınız artıyor.

Pikachu eski hatıralarla saldırıyor. Bu süper etkili.

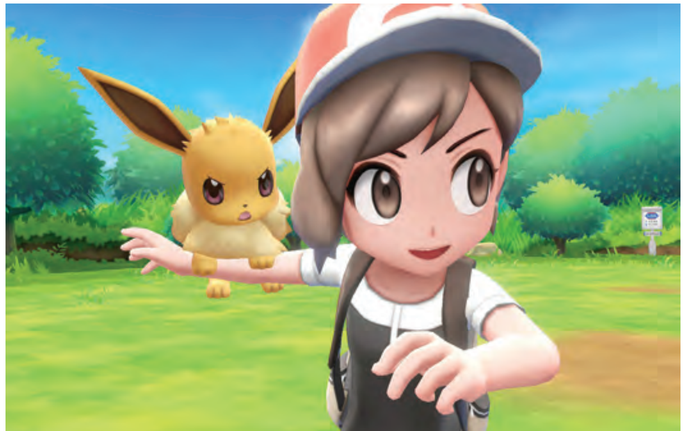
Hatırlarsanız orijinal *Pokémon* oyunlarında sevimli arkadaşlarınızı geliştirmenin en etkili yolu vahşi pokémon'ları döverek sevimli dostlarınıza dövüş deneyimi kazandırmaktı. Artık çevredeki karakterler ve salon liderleri dışında dövüşemediğimiz için eksik kalan bu deneyim puanları pokémon avları üzerinden veriliyor. Herhangi bir pokémon yakalarsanız, seviyesi ve nadirliğine göre bütün takımınız puan alıyor. Düşünsenize siz sevimli Eevee'niz seviye atlasın diye gözü dönmüş bir şekilde pokémon avlarken, onlarca belki yüzlerce Oddish bir daha asla çıkamayacakları pokétopları içinde hapis bekliyor olacak-


Artık görünmez pokémon'lara toslamak yok. Çevredeki pokémon'ları yakalamak için yanlarına gitmeniz yeterli.





Özellikle pokémon modelleri daha iyi olabilirmiş, yine de sadelikleri beni rahatsız etmedi.







Dövüşlerde abartılı animasyonlar olmasa da görsel açıdan yeterliler.

lar. *Pokémon* ve beraberindeki kavramların sadece bir oyun olduğunu biliyorum ama bu Pokémon eğitmenliği konsepti neresinden tutasınız elinizde kalıyor yahu.

Let's Go'yu takdir ettiğim özelliklerden biri de oldukça orijinal bir iki kişilik oyun konsepti geliştirmiş olması. İkinci kontrol cihazını alan oyuncu kolu salladığı anda oyuna giriyor ve asıl eğitmene destek olabiliyor. Bunu yaparken kendi pokémon'larını değil de eğiticinin canavarlarından birini alarak dövüşü ikiye karşı tek, oldukça avantajlı bir hale getiriyor. Bu sistem üzerinde biraz daha düşünülseymiş çok ama çok daha eğlenceli olabilirmiş. Örneğin dünyada bulunan rastgele bir eğitmenle kapışıyorsunuz ve arkadaşınız oyuna girdi. Bu noktada eğitmenin de yanına biri gelse ve zorluk seviyesi hiç bozulmadan dövüşler ikiye karşı iki formatına dönseydi *Let's Go*'lar belki de *Pokémon* tarihindeki en devrimsel yeniliklerden birine ev sahipliği yapacaktı. Şu ansa oyunu kolaylaştırmanın ötesine gidemiyor ne yazık ki. Zorlandığınız anda iki pokémon'la herhangi bir karakterin üstüne çullanıp onun üstesinden gelmek çok kolay oluyor.

Oyunlara ismini veren Eevee ve Pikachu'ya oyunun hemen başında sahip oluyoruz ve diğer pokémon'lardan farklı olduklarını hemen belli ediyorlar. Aynı animasyon filminde olduğu gibi topa girmeyip eğitmenin kafasında yolculuk ediyorlar ve normalde pokémon'ların öğrendiği, oyunda belirli noktaları açan özellikleri (kesme, kazma benzeri) otomatik olarak öğreniyorlar. Yani ortada bir çalı görünce eski oyunlarda olduğu gibi kesme hareketini öğrenmiş bir pokémon çağırmak yerine doğrudan Eeevee veya Pikachu'nun bir animasyon eşliğinde o çalıyı kestiğini görüyorsunuz. Bu şekilde hem değerli pokémon'larınızı genelde çok etkili olmayan bu hareketlerle heba etmiyor, hem de oyunu kısmen yavaşlatan bu noktaları çok duraklamadan hallediveriyorsunuz. Keşke çalılar ve duvarlar kırılıp kesildikten sonra öyle kalsalarmış ama, her defasında bir binaya girip çıkmak için 2 saniyelik bir animasyon izlemek çok anlamlı gelmedi bana.

Eski eğitmenler için hafif, yenileri içinse müthiş bir Pokémon oyunu.

Benim pokémon'um, benim tercihim

Dövüşler konusundaysa beklentilerimi düşük tutmuştum çünkü oyunun ilk duyurusunda gösterilen görsellerde fazla dövüş animasyonu yoktu. Şu anki haliyse oldukça doyurucu ve görsel açıdan tatmin eden hareketlere sahip bir esere dönüşmüş. Özellikle Pikachu'nun Thunderbolt'u veya Gengar'ın Haunt'u gibi karakterlerle özdeşleşmiş hareketler üzerine çok çalışılmış. Tek bir dövüşte aynı animasyonu 4-5 kere görsem bile karakterlerin yüz ifadeleriyle, hareketlerindeki ince detaylarla hep ilgimi çekmeyi başardılar.

Nostaljinin güzel yanları olduğu gibi sıkıntıları da beraberinde geliyor. Örneğin *Pokémon Blue* sayesinde oyundaki çoğu yolu neredeyse ezberlemiş bir oyuncu olarak oyunun yarısını gözüm bağlı bile bitirebilirim rahatlıkla. Belirli yerlerdeki bulmacalarınsa "daha geniş" bir oyuncu kitlesine hitap etmek adına basitleştirilmesi beni biraz hayal kırıklığına uğrattı. Şahsen her ne kadar bu oyunun bir yeniden yapım olduğunu bilsem de beni şaşırtacak "daha önce bu olmamıştı" dedirtecek küçük değişiklikler görmek isterdim. Eminim ki aradan geçen onca yılda oyunun yapımcılarının (gerçi aynı yapımcı kalmış mıdır o bir soru işareti) kafasında bazı "keşke"ler vardır. Bunların oyuna yansıtılıp orijinal oyunun temposunun düştüğü veya gereksiz zorlaştığı noktaların düzenlendiğini görmeyi çok isterdim.

Let's Go Eevee'i oynamak benim için uzun süredir haber almadığım bir dostuma rastlamam gibi oldu. Konuşacak fazla yeni konumuz olmadı ama yine de yüzünü görmek güzeldi. Seriye aşina olmayan veya *Pokémon*'u sadece *Go* veya animeden bilen oyuncularıysa son derece sade ama bir o kadar da eğlenceli bir deneyim bekliyor. *Pokémon*'un her oyununu oynayan fanatikleriyse daha ciddi bir deneyim için gelecek yılı beklemek isteyebilirler.

Eevee vs. Pikachu

Eevee ve Pikachu sürümleri başlangıç pokémon'ları haricinde ayın oyun gibi görünse de küçük ama pokémon koleksiyoncularının önemseyeceği değişiklikle sahipler.

Pikachu sürümünde bulunan Sandshrew, Sandslash, Oddish, Gloom, Vileplume, Mankey, Primeape, Growlithe, Grimer, Muk ve Scyther yalnızca burada görülüp yakalanıyorlar. Eevee sürümüne özel pokémon'larsa Ekans, Arbok, Vulpix, Ninetales, Meowth, Bellsprout, Weepinbell, Victreebell, Koffing, Weezing, Pinsir olarak belirlenmiş. Eevee ve Pikachu, sürüme özel yeni hareketler öğrenebiliyorlar ayrıca.

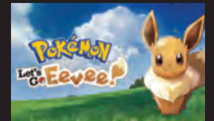


- Orijinal oyunun ruhunu koruyor
- Kaliteli ortamlar



- Strateji unsuru azaltılmış
- Pokémon avlamak külfet olmuş

7+

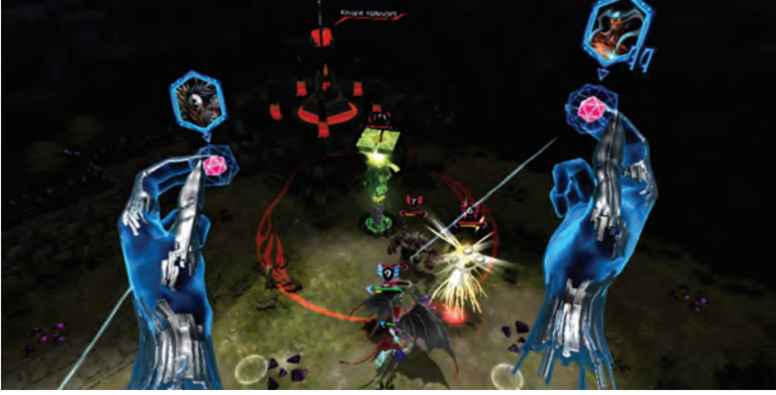


Son Karar

Kimi seçerseniz seçin karşınızda gerçek bir Pokémon oyunu olacak.

TÜR: JRYO | **YAPIM:** Gamefreak | **DAĞITIM:** Nintendo / CD Media | **KUTULU FİYATI:** 450 TL | **DİJİTAL İNDİRME:** 60 dolar (Nintendo eShop) | **YAŞ SINIRI:** 7+
DAHASI İÇİN: bulbapedia.bulbagarden.net

Hayatlarınız parmaklarımın ucunda, hani bilin istedim.





DARK ECLIPSE

VR'da MOBA oluyormuş

ÖMER AKDAĞ

Her oyun türünü VR'a uyarlama çabası varken yıllardır neden kimse VR'a MOBA yapmadı dersiniz? Muhtemelen VR sahibi az kişi olduğundan takım toplamak zor olur diye düşünmüşlerdir ama keşke birkaç dakika daha düşünselermiş, belki akıllarına 1v1'ini yapmak gelirmiş.

Şu an için 20-25 karakter var oyunda ve haftalık ücretsiz rotasyondakilerden (veya işte oyun içi veya gerçek parayla satın aldıklarınızdan) üçünü seçiyor ve üçünü de tek başınıza yönetiyorsunuz *Dark Eclipse*'te. *LoL, Dota, HotS* gibi bilindik MOBA'larda üç karakter birden yönetiyormuşsunuz gibi düşünmeyin tabii (*HotS*'ta Vikingleri seçenlere saygılar). *Dark Eclipse* hem çok daha yavaş bir oyun hem de yapısı üç karakter yönetmeye gayet müsait.

Aha buraya gideceksin!

DualShock veya Move kullanabilirsiniz. Move daha rahat tabii ama DualShock da sıkıntı yaratmıyor. İki Move veya bir Move bir DualShock gibi seçenekleriniz de mevcut. İki elle oynamak büyük avantaj kazandırmasa da çok daha zevkli, hele iki Move'la orkestra şefi gibi hissettiriyor oyun. Haritanın üstünde bir titan misali duruyorsunuz ve istediğiniz yere haritayı itip çekerek gidiyorsunuz. Karakterlerinizi de üstlerindeki kristalleri tutup başka bir noktaya bırakarak hareket ettiriyorsunuz, karakterinizi düşmanın üzerine sürüklediğinizde de saldırmış oluyorsunuz. Her karakterin tek bir özel hareketi var (etrafa toplu hasar verme, sıçrayıp vurma, iyileştirme vb.), onu da karakterinizin kristalini tutarken tek tuşla yapıyorsunuz.

Oyunun bayağı yavaş olduğunu söylemiştim, bu bahsettiğim tek özel hareketli mantığı da üzerine eklediğinizde oyunun ardı ardına yeteneklerin açılıp karakterlerin patır kütür birbirine daldığı bir yapıda olmadığını tahmin edebilirsiniz. Doğru anda doğru doğru karakterle ve doğru yetenekle saldırmak elbette ki önemli ancak oyunda başarılı olmak için rakiple savaşmaktan daha önemli şeyler var (bu arada basit basit diyorum ama yine de alışmak için ilk başta yapay zekâya karşı 2-3 maç yapmanız gerekecektir tabii, basit olsa da alışık olmadığınız bir kontrol yapısı söz konusu sonuçta).

Saf bir MOBA değil

Dark Eclipse gerçek zamanlı strateji ve kule savunma türlerinden de elementlere sahip. Haritadaki onlarca noktanın birine gidip farklı özelliklere sahip 5 kule tipinden birini dikebiliyorsunuz ve bu kuleler için ağaç kesip kaynak toplamanız gerekiyor. Kuleler yanında karakter olmayınca da saldıramıyor, dolayısıyla savunmasız kalıyor. Bilindik MOBA'lardan farklı olarak üsten üsse sürekli giden uyuz yaratıklar da yok, uyuz yaratıklar haritaya dağılmış durumdalar ve kestikten bir süre sonra respawn oluyorlar. Karakterlerinizi çoğunlukla bunları keserek seviye atlatıyorsunuz.

Yani genel olarak üç karakterinizi ne zaman haritaya dağıtıp yaratık kesip seviye atlatacağınıza, ne zaman kaynak toplayıp kule dikeceğinize, ne zaman üç karakteri bir araya getirip savaşa gireceğinize doğru karar vermeniz en önemli şey bu oyunda, savaş başladıktan sonra yeteneğinizi konuşturmak ikincil derecede önemli ancak (Hızlıca bir taktik vereyim: Kuleler için acele etmeyin, yaratık kesip seviye atlamak daha önemli).

No Heroes Allowed'u görmüşseniz ona benziyor Dark Eclipse'in oynanışı ve cidden zevkli. MOBA severim ama hastası değilim, benim bile dönüp dönüp oynayasım geliyor. Şu an rütbeli maçlar halen açılmadı, rastgele maçlarda da dengesiz eşleşmeler olabiliyor, seviyesi almış başını gitmiş oyunculardan dayak yediğim çok oldu şahsen. Bir de oyuncu kitlesi tahmin ettiğimden daha büyük ancak aşırı büyük de değil, gündüz vakitlerinde oynamaya kalkarsanız yapay zekâya mahkûm kalabilirsiniz. Akşamları insan oluyor ama merak etmeyin. PSVR'ınız varsa bir denemenizi kesin tavsiye ederim, ücretsiz zaten. Online oynamak için PS Plus üyeliği de istemiyor.

Para harcatacak detaylar

Neyse ki PSVR'ı olan zaten nispeten kısıtlı kitleyi bir de Pay 2 Win oyun yaparak kaçırmamış yapımcılar, ücretsiz rotasyonla seçilebilir karakter sayısı oldukça fazla. Oyun içi kazandıklarınızla karakter açmak da o kadar zor değil. Gerçek para vermeye kalkarsanız yeni karakterler 15-30 TL arası gibi bir şeye geliyor, aşırı fazla değil ama gerek de yok hani. Ha tabii kaplamadır şudur budur derseniz onlar ayrı, onlara servet dökme fırsatı elinizin altında.



- VR'a uygun, keyifli, yaratıcı yapı
- MOBA tarzına eklenen GZS ve kule savunma mekanikleri
- Karakter tasarımları şık, seslendirmeler güzel



- Rütbeli maçlar henüz yok
- Her karakter için tek yetenek yine de biraz az

8



Son Karar

PSVR'ınız varsa kesin deneyin, hiç beklemediğiniz kadar sarabilir.

TÜR: MOBA | **YAPIM / DAĞITIM:** Sunsoft | **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz (PSN) | **YAŞ SINIRI:** 12+
DAHASI İÇİN: userguides.eu.playstation.com/en/dark-eclipse




"Hayalet Avcıları geldiğinde sen şu odaya gir, ben de sandalyenin altına saklanacağım."

DÉRACINÉ

İlaç gibi geldi valla

EREN ERYÜREKLİ

Ticari bir şeyler için çizim yapıyor olmak sanırım başıma aldığım en büyük lütuf ve lanet arkadaşlar. Lütuf çünkü hayatımı şirketlerden, patronlardan bağımsız olarak idame ettirmemi sağlıyor (tek patronum Serpil "The Boss" misal :D), ama bir yandan da lanet zira kendi yaratıcılığımın gün be gün ölmesine önayak oluyorum bu çalışma şekli yüzünden. İşte o baskıyı hissettiğim anlarda açıp tamamen zevkime göre bir şeyler karalayıp üzerimden bir yük atmış gibi olurum. Konumuz *Déraciné* de tam böyle bir oyun: Hidetaka Miyazaki'nin *Dark Souls* ve *Bloodborne*'un yüklerinden kurtulup nefes alma çabası.

Hem korkunç hem değil

PSVR'a özel olan *Déraciné* ilk anından itibaren sizi sınırları bir yetimhane kadar olan ama el emeği göz nuru bir dünyaya bırakıyor. Öyle hoplatmalı zıplatmalı klasik VR numaralarına başvurmadan hem iç ısıtan hem de tedirgin eden ve 1800'lerde pek moda olan hayalet öykülerine benzer bir hikâyeyi anlatıyor. Siz bu dünyada iyisi de kötüsü de olan bir perisiniz (veya hayalet) ve zamanla mekânın ötesinde bir boyuttan burada yaşayan 6 çocuğun yaşamlarına müdahale ederek olayların akışını değiştiriyorsunuz. Yetimhanede belli noktalar arasında atlaya atlaya geziyorsunuz ve başınızı öyle sağa sola çok çevirmenize de gerek kalmıyor zira PS Move'un iki tuşu bu sağa sola çevirme işlemine adanmış. Ekranda kendi ellerinizi temsilen 2 el görüyorsunuz ve bunlarla pek çok objeyle temasa geçip bulmacaları çözmek gerekiyor ilerlemek adına.

Çocuklar zamanda donmuş halde oldukları için kimi zaman birinin elinden bir kitabı alıp başkasına veriyorum, kimi zaman da elimdeki yaşam alıp veren yüzüğü kullanıp ölü bir fareyi diriltiyorum. Ama işte zamanda ileri geri atlayıp bir şeyleri düzelteyim diye olayları değiştirmek bazen çok daha korkunç ve katastrofik sonuçlar doğurur ya filmlerde, burada da aynısı geçerli ve yaptığınız bazı eylemlerin canlı canlı tanık olabileceğiniz kan dondurucu sonuçları mevcut. Ama genel olarak sakin, kafa yormayan (her iki anlamda da) ve akıcı anlatımında saatlerin nasıl uçtuğunu anlamadığınız bir deneyim *Déraciné*. Ne baydıracak kadar uzun ne de "Haydaaaa bitti mi şimdi bu?" dedirtecek kadar kısa. Yönetmen Miyazaki kızlar için olan küçük korku mangalarından ve Slav masallarından ilham almış (ki oraya biraz Charles Dickens ve Poe da serpiştirin bence) bu oyun için ve genel atmosfer de o kasvetli Viktoryen dönemi dibine kadar veriyor. İşin iyi yanı o yetimhanede sessiz sessiz gezerken siz de zaman ve mekândan azade olmanıza rağmen aslında bu dokunun farklı bir parçası gibi hissedebiliyorsunuz. Özellikle yalnızca görme eylemi üzerinden garip bir deneyim sunan VR platformu nihayet kavramsal olarak da bir oyuna entegre olabilmiş ve o yabancılaşma hissi bir anlam kazanmış *Déraciné*'in küflü koridorlarında.

Kayıp bir ruh gibi dolanalım biteviye

Başlangıçta alışması ve anlaması zor gelse de çok rahat bir şekilde ilerleyip bitirdiğim, oyuncuya huzur veren bir deneyim bu oyun. Belli ki Miyazaki ve ekibi onca kan vahşetten bunalmış ve rahatlamak için *Déraciné*'i geliştirmişler. Ama bu rahatlık oyunun üstünkörü bir yapım olduğu anlamına da gelmesin. Aksine özenli mekân tasarımı, doyurucu öyküsü, keyifli karakterleri ve saçmalarsanız çok eğlenebileceğiniz kontrol serbestliğiyle bayağı bayağı sağlam bir oyun bu. Bazı teknik noksanlıkları var elbette ama bitirdiğimde bende bıraktığı farklı duyguların toplamı yapımı özel kılmaya yeter da artar bile.

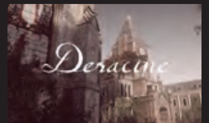
+

- Etkileyici atmosfer
- Seslendirme ve müzikler
- VR kullanımı
- Senaryosu
- Modelleme ve yüz animasyonları
- Kontroller rahat

−

- Bazı bulmacalar için ortamda dört dönmek gerekiyor
- Kimi kaplamalar kötü görünüyor

7



Son Karar

PSVR'ında kafası dönmeden oynamak isteyenler için Miyazaki'den ev hediyesi.

TÜR: Macera | **YAPIM:** From Software, SIE Japan Studio | **DAĞITIM:** Sony | **DİJİTAL İNDİRME:** 134 TL (PSN)
YAŞ SINIRI: 13+ | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-134-deracine

AGE OF GLADIATORS II: ROME



Er meydanı arena

Kirk Douglas'ın başrolde olduğu, bol ödüllü, meşhur Spartacus'ü çocukluğumda videodan izlemiş ve haliyle etkilenmiştim. 2000'lerin başlarındaysa CM 2001-02'yle menajerlik oyunlarına bir daha ayrılmamak üzere, sağlam bir giriş yapmış bulundum. Bu açıklamalar bu oyunu neden çıktığı gün alıp 35-40 saati doldurmadan da bırakmadığımı anlatıyor sanırım: Age of Gladiators II: Rome, gladyatör menajerliği yaptığımız, eğitimden ekipmana, ek binalardan ter ve biraz da kan içinde çalışan dövüşçü elemanlarımızın morallerine kadar ufak tefek mikro yönetimle ilgilendiğimiz bir oyun arkadaşlar.

Alea jacta est

Sezar'ın söylediği, "kader ağlarını ördü" veya "zarlar oynandı" şeklinde çevirebileceğimiz Latince bir deyiş. Oyunumuzla ilgisiyse, Spartacus'ün gladyatör temalı tüm öykülere etkisi kadar fazla: Kazanç veya kayıp, sürekli karşımıza çıkan "sanal zar" (Random Numeric Generator) ile belirleniyor zira. Scout, doktor, eğitimciden gladyatöre kadar hizmetlerini satın alacağınız tüm elemanların yetenekleri, güçleri rastlantısal olarak belirleniyor. İlk yedi-sekiz oynayışta B-, B düzeyinden daha iyi dövüşçü denk gelmeyince A+ gelene kadar yeni oyun açtım örneğin. "Spartacus'ün oğlu"yla karşılaştık sonunda, dövüşlerde de sanal şans yaver gidince o kayıt dosyasıyla son şehrimiz olan Roma'ya ulaşabildim.



Bir önceki oyuna önemli bir geliştirme olarak, isteğe bağlı, dövüşleri sıra tabanlı olarak yönetme olanağı eklenmiş. Basit ve sade bir özellik olmuş, toplam üç vuruş şekli, üç-dört tane de ırk ve ek eşya yetenekleri var. Bina geliştirmeleri, araştırmalar, daha iyi yardımcılar, daha güçlü gladyatörler, daha yüksekte şehirler peşinde "bir tur daha" bağımlılığında saatler geçip gidiyor menajerlik ve sıra tabanlı meraklıları için. İndirim dönemi için listenize almanızı rahatlıkla öneririm, o zamana kadar yeni özellikler de eklenebilir hem. ■ NOYAN

+

- Dövüş seçenekleri yeterli düzeyde
- İlerleme ve "bir tur daha" hissi iyi verilmiş
- Ücretsiz içerik ve düzeltmeler kaliteyi artırdı, devamı da gelecek

–

- Tekrara giren oyun yapısı
- Sanal zar (RNG)

7

Son Karar

Antik Roma – gladyatör temasını sevenlere öneririm.

TÜR: Simülasyon | **YAPIM / DAĞITIM:** Creative Storm Entertainment | **DİJİTAL İNDİRME:** 32 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-133-aog2r

BAD DREAM: FEVER



Yalnız bu mürekkep bizim bildiğimiz mürekkepse eğer...

Bu oyun gözüme canım sıkıldıkça gerçekleştirdiğim periyodik Steam gezmelerimden birinde takıldı. Baktım hem yeni hem indirimde, attım sepete. İtiraf edeyim, aslında korku oyunlarıyla bir aşk/nefret ilişkim var. Işık titrese korkuyorum ama oynamayı da bırakamıyorum. Bad Dream: Fever'da bu hislerimi kıpraştıran bir korku/merak denklemi var.

İçinde uyandığımız oda bir zamanlar internette her yerlerde olan odadan kaçış oyunlarını anımsatıyor. Ve pıt pıt her şeye tıklamaya başlıyoruz elbette ki. İlk bulmacayı çözer çözmez de bizi veba doktoru maskesi takmış bir abla karşılıyor. Bizim bu ablanın evinde ne işimiz var? Bilemiyoruz ama yalnız olmamak güzel. Bize dışarıdaki dünyanın mürekkep yoluyla yayılan bir vebadan kırıldığını, hayvanların bile bu hastalığa yakalandığını söylüyor.

E elbette ki dışarı çıkıp ilk vebalı cesede dokunuyoruz. (Daha doğrusu ben bunu yapıyorum, siz yapmayın tabii ki. Ekran bir cızırdadı, saat sabahın 3'ü, aklım çıkıyordu.) ((Ya da yapın ya, değişik şeyler oluyor.))

İlgi çekici bir dünyası ve hikâyesi var Bad Dream: Fever'ın. Arkadan gelen hafif panikletici müzik eşliğinde çeşitli objeleri bir araya getirerek hikâyenin içinde ilerliyoruz. Ve sonrasında merak sizi sürüklüyor. Açık konuşmak gerekirse serinin önceki oyunu olan Bad Dream: Coma kadar iyi bulmadım Fever'ı. Yine de tek başına düşündüğümde keyif almadığımı da söyleyemem. Siz de benim gibi bir zamanlar bulduğu her gizli obje / kaçış oyununu oynayanlardandıysanız, Bad Dream: Fever'a bir şans verin derim. ■ GÜLHİS



+

- Hikâyesi sarıyor
- Korku unsuru tadında
- Müzikler ve çizimler çok güzel, efektler yerinde kullanılmış

–

- Bazen tam olarak ne aradığınızı anlamak zor olabiliyor

6+

Son Karar

Çerezlik korku oyunu arayanlar ve kaçış oyunu sevenler bir göz atabilir.

TÜR: Macera | **YAPIM:** Desert Fox | **DAĞITIM:** PlayWay, Ultimate Games | **DİJİTAL İNDİRME:** 18,50 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-134-bdf


Bir de oyun alanında portallar, hayaletler vs. oluyor, her şey iyice kaosa bağlıyor.



CHIMPARTY

ps4

Maymun kokusu

Sony'nin kontrol cihazı olarak telefonunuzu kullandığınız parti oyunları serisi Playlink, hele bir de oyunlar Türkçeleştirildiği için bayağı tuttu bizim buralarda. Bir süredir yenisi gelmiyordu, herhalde insanların bir araya geldiği yeni yıl - Noel dönemini bekliyorlardı. Mini oyunlardan oluşan, kazandıkça Monopoly veya Mario Party stili bir haritada nokta nokta ilerlediğiniz, finişe ilk ulaşanın kazandığı, basit ve güzel bir oyun Chimparty. Mini oyunlar arasında yönettiğiniz maymunu fırlatıp basket atmaya çalışma, trambolinlerle dolu bir haritada uça uça en uzağa gitme, bazen ikişerli takım olup voleybol oynama gibi şeyler var, hepsi de eğlenceli, "bu bir şeye benzememiş" dediğim hiç olmadı.

Güzel parti oyunu Chimparty de bir diğer mini oyunlardan oluşan Playlink oyunu olan Frantics kadar da sevmedim öte yandan. Hem Frantics'teki mini oyunlar daha yaratıcıydı, hem Chimparty aşırı aşırı şansa dayalı, hem de Frantics'in klas bir tarafı varken burada osuran maymunlar var, daha leş bir oyun yani Chimparty. Ama tabii ofisteki doğum günü partisinde kaybedenler "yaaaa ne saçma oyun kapa şunu kapa" diyorsa ama bunu kahkaha ata ata diyorsa ortada doğru olan bir şeyler vardır. ■ ÖMER



■ Mini oyunların hepsi de güzel
■ Çok basit, herkesin anında alışabileceği bir yapısı var
■ Türkçe



■ Şansa fazla dayalı, süper oynasanız bile sonuncu olabilirsiniz

7

Son Karar

Güzel. Ama Frantics daha güzel.

TÜR: Parti | **YAPIM:** NapNok | **DAĞITIM:** Sony | **DİJİTAL İNDİRME:** 84 TL (PSN) | **YAŞ SINIRI:** 3+ | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-134-chim

CHANGE: A HOMELESS SURVIVAL EXPERIENCE

lin osx win ERKEN ERİŞİM

Cennette yeni bir gün

1980'li yıllardan, belleğimde yer etmiş bir portreyle gireceğim bu ilginç erken erişime: İstanbul; Unkapanı Köprüsü - Şişhane ve Aksaray bulvarı civarlarında, bir aşağı bir yukarı devamlı yürüyen ve hafifçe gülümseyen 30-40 yaş arası bir adam, unutamadığım, isimsiz şehirliler arasındadır. Saçı sakalına karışmış, kir pas içinde ve sağ eli açık şekilde, ama dediğim gibi cidden safça gülümseyerek yol kenarından araçlara bakarak yardım isterdi. Bir dönem pırıl pırıl beyaz spor ayakkabı giydiğini de hatırlarım. Erken erişim oyunumuzla ilgisiyse, biraz yakından, hatta doğrudan: Adı üzerinde, evsiz barksız, işsiz ve parasız, bahtsız insan grubuyla ilgili, duygusal bir deneyim *Change: A Homeless Survival Experience*.

Toplam dokuz-on saat kadar oynadım, her an yeni bir güncellemeyle içerik ilavesi ve değişiklikler gelebilir diyerek yazısını da on gün kadar beklettim *Change*'in. Yapımcı ve dağıtımcı arkadaşlar gelirin %20'sinin evsizlere yardım kuruluşlarına bağışlanacağını belirtiyorlar Steam mağaza sayfasında, bu güzel notu da araya sıkıştırayım.



Oynanışa gelirsek, sağa ya da sola yürüyerek gelen geçenden para "rica ederken" polise denk gelmemeye de çalışarak geçiyor, oyun içi hızla akan saatler eşliğinde ve akşam 9'da sona eren günlerimiz. *The Sims* benzeri, açlık, temizlik ve mutluluk ihtiyaçlarımız var, mutluluk hayati önemde, bir süre sıfır olarak kaldığında senaryoyu kaybediyor, sokaklarda kalmayı kabullenerek yeni oyun açıyorsunuz çünkü. Kütüphanede kitap okuyarak eğitim görüyor, bu eğitim deneyimiyle iş başvurusu yapıyoruz, bir iş sahibi olunca da misafirhane - dükkân - kütüphane - geri dönüşüm deposu - el yüz yıkama şeklinde giden oyun içi döngümüzün mutlu sonla bitmesi garanti oluyor hemen hemen. Yoksul ve evsiz insanlarla uzaktan, rahat oyuncu koltuklarımızdan da olsa küçük bir empati kurmak adına iyi bir fırsat, bir denemenizi öneririm.
■ NOYAN



■ Duygusal bir konuya duyarlı yaklaşım
■ Düzenli ve işlevsel güncelleme desteği

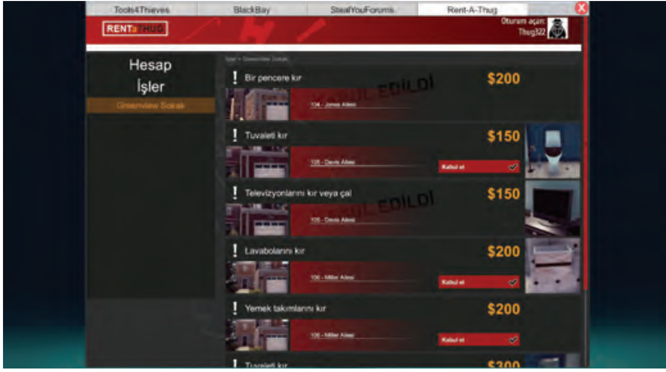


■ Oynanış ve içeriğe çok ilave gerekiyor

Son Karar

Evsiz ve yoksul insanların gözünden büyükşehir caddelerine, yüzeysel de olsa bir bakış fırsatı veriyor oyunculara.

TÜR: Simülasyon | **YAPIM / DAĞITIM:** Delve Interactive | **DİJİTAL İNDİRME:** 18.5 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-133-change




Televizyonu kaça okuturum acaba?

THIEF SIMULATOR

Mahallenin sevimsiz hırsızı iş başında

ARES AYBAR

Keçi, hamamböceği ya da guguk kuşu simülasyon oyunlarıyla dünyaya farklı bir gözden bakmak pek ilgimi çekmiyor. Oyun oynama konusunu bile fazlasıyla ciddiye aldığımdan böyle fazla sulu oyunları tercih etmiyorum. Onun yerine karşıma böylesine ciddi, farklı meslekleri (!) ele alan simülasyon oyunları daha bir mutluluk veriyor. Tam aradığım tarzda bir oyun olan *Thief Simulator*'la genç yetenek bir hırsız arkadaşımızı yönetiyor, zamanla yetenek ağacımızı geliştirerek usta bir hırsız olma konusunda emin adımlarla ilerliyoruz.

Öncelikle belirtmeliyim ki oyun açık dünyaya sahip değil. Garajdan bozma evimiz, çaldıklarımızı sattığımız rehin dükkânı ve dadandığımız mahalle olmak üzere üç mekânda geçiyor. Atölye olarak da kullandığımız evde hem eşyaları biriktirme hem de yetenek ağacımızda geliştirdiğimiz özelliklere yönelik çalışma yapabilme imkânımız var. Ayrıca, bilgisayarımızdan hırsızlık portalına girerek kendimize iş bulabiliyor, gerekli alet edevatla mahalle sakinleri ve evlerin güvenlik özellikleri hakkında bilgi satın alabiliyoruz. Nasıl pis bir ortamsa bütün evlerin saat kaçta boş olduğu veya hangi kapının ne kadar kolay açılabileceği bir bir yazıyor. Mahalledeki her evin kendisine ait özellikleri var. Hiçbir gün sekmeden aynı rutinde çalışan mahalle sakinleri hakkında bilgileri onları gözetleyerek de elde edebiliyoruz. Sonrasında yeteneklerimizi kullanarak evlere giriyoruz. İster doğaçlama yaparak kendimize göre ev seçebilir, istersek de ilanlar üzerinden giderek normalden daha çok kazanç elde edebiliriz.

Yüksek bütçeli, büyük firmadan çıkan bir oyun olmadığını göz önünde bulundurarak fazla hırpalamak istemesem de bu güzel mantık ve basit mekaniklerin çevresi güzel doldurulmamış. Bazı konularda nereden tutsan elinde kalıyor. Sanki çok oyun henüz tamamlanmamış da, bir nevi açık beta sürecindeymiş gibi hissediyorsunuz.

Yükte hafif, pahada ağır

Örneğin bir evden eşya çaldıktan sonra diğer gün eşya yeniden aynı yerde beliriyor. Yetenek ağacımdan özellik geliştirmek için gerekli deneyim puanını bir önceki eve tekrar girerek kazanayım demiştim, daha dün gece çalıp rehin dükkanına sattığım tüplü televizyon aynı yerdeydi. Tabii hemen gidip yenisini almış da olabilirler ancak dinamik bir ortamın olmaması gerektiğinde tekrara düşülen noktalar da rahatsız ediyor. Hırsız girdikten ve yedek anahtarı çaldıktan sonra evin sakinlerinin kapının kilidini değiştirmek yerine hayatlarına sorgusuz sualsiz devam etmeleri çok mantıksız değil mi?

Başka bir mantıktan uzak konuysa diğer insanların verdikleri tepki. Oradan geçen herkesin bütün ev sakinlerini tanıyarak senin yabancı biri olduğunu anladığı düz mantığını bir kenara bırakıyorum, yolda çömeldiğimde ya da elimde tablo gördüklerinde hemen polisi arıyorlar. Belki o tablo benim, çerçeveletmeye götürüyorum? Her şey bir kenara, açık kapı eşiğinde panik olurken kapıyı kapatıp eve girdiğimde hiçbir şey görmemiş gibi hayatlarına devam ediyorlar. Dikkat süreleri yavru köpeklerinki kadar olan bu arkadaşlar yüzünden güzel güzel hırsızlık yaparken polislerle uğraşmak zorunda kaldım (yüzsüzlük seviyesi 127).

Polisten kaçmak o kadar basit ki, sirenleri duymaya başladığınızda arabanıza atlayarak mahalle haritasının sınırları dışına çıkmanız yeterli oluyor. Bu şekilde polis sizi bulamıyor ve siz de hayatınıza devam ediyorsunuz. Bari GTA serisinde olduğu gibi arabanın rengini değiştirme gibi basit bir şeyler olsaydı. Arabayla kaçamadığınız zamanlardaysa çöp kutusunda yeteri kadar oturunca hayatınız normale dönüyor.

Yapay zekânın daha aklı başında ve dinamik olması gerekiyor. Zamanla aynı evlere girmekten sıkılacağınızı düşünerek en azından belirli aralıklarla yeni haritaların eklenmesi gerekiyor. Oyun zorluğunun tekrar ayarlanarak, birazcık arttırılması gerekiyor. Bu şekilde rutinden kurtulamadığımız, her defasında başarıyla sonuçlanan, güzel bir fikrin basit ve kötü yorumlanması karşımıza çıkıyor. Ancak Steam üzerinden paylaşılan anketlerle geliştirmenin devam ettiği müjdesini vermek isterim. Gerçi bu da bizi keşke oyun tam anlamıyla bitseydi ya da en azından erken erişim olarak hayatına devam etseydi noktasına götürüyor. En iyisi bu kadar kafa yormayıp 113 numaranın vazolarını çalayım da yolumuzu bulalım. Sonuçta ekmek parası!

Yarım yamalak simülasyon ile hırsızlık keyfi. Eve hırsız girmiş, anahtarı çalmış, tık yok...



- Temel konsept güzel
- Aksiyon sırasında heyecanlı
- Türkçe

–

- Oyun henüz bitmemiş
- Bir süre sonra döngüye giriyor
- Fazlaca mantık hatası var

5



Son Karar

Eksiklerine rağmen gelişimi takip edilmeli. Potansiyeli yüksek.

TÜR: Simülasyon | **YAPIM:** Noble Muffins | **DAĞITIM:** PlayWay | **DİJİTAL İNDİRME:** 32 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-134-ts







THE GOLF CLUB 2

Az laf, çok vuruş!

Noyan *The Geç Kalan*

Arkadaşlar sadece oyun önerisi için değil; eski oyun, film ve kitaplardan bahsedip nostalji yapmak için de e-posta yazabilirsiniz her zaman. Son 1-2 yılda piyasaya çıkmış, dergide incelemediğimiz oyunlar arasından önerilerinizi noyan@oyungezer.com.tr adresine göndermenizi beklerim, yalnız erken erişimdeki ve çok yeni oyunları dikkate almayın lütfen. Çekilişte güzel bir oyun kazanma şansınız var, geç kalmadan, soğuyan havalarda içimizi ısıtacak oyunlarda görüşmek üzere.

Uzun yıllardır sadece spor kanallarını takip ediyorum televizyonların. Ücretsiz ya da abone olduğum kanallarda futbol, tenis, basketbol gibi sevdiğim spor dallarından zevkli bir karşılaşma ya da ilginç bir program bulamıyorsam kesintisiz golf yayını yapan kanala geçip on – on beş dakika kadar izliyorum ara sıra. Ülkemizde de son yıllarda açılan, yeterli seviyede tesislerin doğal sonucu olarak, ilgi görmeye başladı golf. Oyunsever kesimdeyse yakın çevreme baktığımda (ki o çevre dergimizin yazar-editör tayfası oluyor) golf oyunlarına bakışın, bir-iki istisna dışında pek sıcak olmadığını görüyorum. İşin gerçeği, oyun dünyasında da vakit ayırmaya değer düzeyde golf oyunu fazla bulunmuyor yakın dönemde.

Golf sahalarımız internetten indirilmiştir

Birincisi hakkında da birkaç yıl önce yazdığım, son nesil konsol ve bilgisayarlarımızın ikinci golf kulübü, oynamaya ve bahse değer yapımlardan biri işte. Son derece sade bir menü karşılıyor bizi golf kulübümüzün girişinde. Tanıdık gelen bir menü aynı zamanda, eğlenceli arcade klasiklerinden, *Virtua Tennis* gibi Sega kökenli spor oyunlarına çok benziyor *The Golf Club 2*'nin sunumu. Oynanışsa, sağ analog çubuğu aşağı çekip mümkün mertebe düzgün bir şekilde yukarı doğru bırakarak yaptığımız vuruşlarla gerçekleşiyor. "Green" denilen, hedef deliğin etrafını çeviren düz ve kısa çimden oluşan son bölgede yapılan son vuruşlarsa (putt), birçok golf oyunundan kalma acı ve üzüntülü anılarımı getiriyor aklıma. Yanlara ve öne eğimlerin yön ve şiddetini gösteren hareketli minik sarı çizgilerin verdiği ipucuna rağmen, denediğim beş-altı sahada da ancak son turlarda (dördüncü gün) bir-iki vuruş puanı toplayabiliyorum 18 delikte. *Tiger Woods PGA Tour'un* önceki nesil konsolda bıraktığım oyunu, oynanışı küçük nüanslarla daha zayıf, içeriği ve çokoyunculu modu *The Golf Club* serisinden çok daha iyi düzeydeydi. Son derece hatalı ve oyuncuyla alay eden tercihlerle çıkan *R.McIllroy PGA Tour* da sanal mağazalardan kalktı geçen yıl.

Ara başlığa gelelim; kariyer kısmında sezon etkinliklerini, büyük bir kısmını oyuncu topluluğunun hazırladığı sahalarda gerçekleştiriyorsunuz. Kolay etiketli birçok sahanın bile kendine göre zorluğu dikkat çekici. Gerçek sahalar kullanmak isteyenlereyse biraz daha yeni ve daha pahalı bir oyun olan *The Golf Club 2019 with PGA TOUR*'u öneriyor uzmanlar ve ülkemizdeki golf spikerleri.

İndirim dönemlerinde rahatlıkla tavsiye edebileceğim bir spor oyunu *The Golf Club 2*. Başlarda sinirden sopa kıracak gibi hissedebilirsiniz ancak her vuruşa ayrı özen, dikkat gösterebildiğinizde, kendinizdeki gelişmeyi de; eksili puanların artıları yendiği, huzurlu ve adrenalini aşırı yükseltmeyen bu güzel sporun az sayıdaki başarılı oyununun sanal sıralamalarındaki yükselişinizi de göreceksiniz.



TÜR: Spor | **YAPIM:** Hb Studios | **DAĞITIM:** Maximum Games | **DİJİTAL İNDİRME:** 159 TL (Steam, XBL), 199 TL (PSN)
YAŞ SINIRI: 3+ | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-134-tgc2

7

Son Karar

İçeriğin büyük kısmı oyuncu yapımı sahalardan oluşan ve oynanışı sağlam bir golf oyunu.

80'LERDEN GELEN ADAM



1987 yapımı bir kısa film seyrettim bu ay: Dorf Golf Oynuyor (Dorf On Golf). Tim Conway ve Vincent Schiavelli başrollerde. Spor meraklısı Dorf golfe merak sarar ve başarılı olabilmek için akla gelip gelmeyecek birçok ilginç yöntemden faydalanmaya çalışır. Yarım saatlik bir komedi, bulursanız seyredin.

OYNUYORUM

1. Battlefield V (PC)
2. Red Dead Redemption 2 (PS4)
3. KC: Deliverance (PC)
4. MLB The Show 18 (PS4)
5. The Sims 4 (PC)

BEKLİYORUM

1. Tropico 6 (PC)
2. Anthem (PC)
3. Days Gone (PS4)
4. The Guild 3 (PC)
5. The Last of Us 2 (PS4)

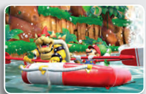
YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

TOBY FOX, LUCAS POPE, SWERY, DANIEL MULLINS GİBİ BAĞIMSIZ OYUN DÜNYASININ BAŞ TACI YAPIMCILAR AYNI AY OYUN ÇIKARMAYA KARAR VERİRLERSE AAA'LERE UZAKTAN BAKIP ONLARA ALKIŞ TUTMAK DÜŞER TABİİ.

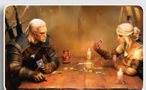
ÇOK OYUNCULU



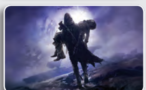
CALL OF DUTY: BLACK OPS 4
PC, PS4, X-ONE
FPS tarihinin en etkileyici senaryolarından bazılarına ev sahipliği yapan Call of Duty serisinin bu yıl tek kişilik senaryo olmadan çıkış yapacağı açıklanınca tek kaşımız kalkmıştı ama düşününce zaten oyuncuların %10-15'i o kısmı oynuyor. Çoklu oyuncu kısmı bu kadar başarılı olunca fazla laf söyleyesimiz gelmiyor bizim de.



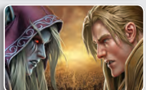
Super Mario Party
Switch
İnternetten oynamayı düşünüyorsanız boş verin ancak arkadaşlarla müthiş zevkli. Hele de 2 Switch varsa...



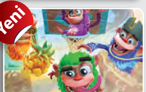
Gwent: The Witcher Card Game
PC
Siz de The Witcher 3'te dünya yok olurken kart oyna-yanlardan mıydınız? Buradan devam öyleyse!



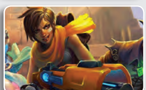
Destiny 2: Forsaken
PC, PS4, X-One
Ve işte huzurlarınızda nihayet Destiny 2'yi olması gereken oyuna dönüştüren o muhteşem genişleme paketi.



World of Warcraft
PC
Legion gibi bir paketin ardından çok tatmin etmedi BfA. Ama siz de biliyorsunuz ki yine de oynayacaksınız.



Chimparty
PS4
Arkadaş ortamında çok iyi giden Playlink oyunları kataloğuna eklenen güzel bir oyun daha.

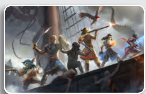


Paladins
PC, PS4, X-One, Switch
"Fakir Overwatch"u gözüyle bakılmayı kesinlikle hak etmiyor, başlı başına müthiş bir multi-FPS.

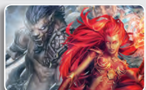
RYO (Rol Yapma Oyunu)



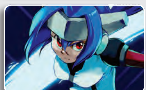
THE WORLD ENDS WITH YOU - FINAL REMIX
SWITCH
Final Fantasy'nin yapımcılarının Final Fantasy sınırlarından çıkıp alabildiğine uçtuğu, hikâyesi acayip, oynanışı daha da acayip The World Ends With You hem grafik olarak yenilenmiş hem de içerik olarak zenginleşmiş haliyle Switch'e müthiş bir çıkış yaptı. Ekranınızı kırmamaya, delmemeye, yakmamaya özen gösteriniz.



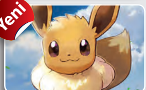
Pillars of Eternity II: Deadfire
PC
İkinci oyun ancak ilki derecesinde iyi olmayı başarabilir sanmıştık, yanılmışız.



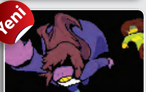
Shadows: Awakening
PC, PS4, X-One
İlk başta Diablo'msu bir izlenim verebilir ancak eşya toplama değil hikâye ağırlıklı bir yapım aslında.



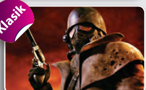
CrossCode
PC
Aksiyon/RYO seviyorsanız birkaç yorumuna ve videosuna bakın, anında gaza geleceksiniz zaten.



Pokémon: Let's Go Pikachu & Eevee
Switch
Nihayet şu hayatta büyük ekranda, gelişmiş grafiklerle bir Pokémon oyunu oynamak nasip oldu.



Deltarune
PC
Henüz ilk bölümü çıkmış olsa da Toby Fox'un kafasıyla (Undertale'i yapan kafa) hasret giderebilirsiniz.

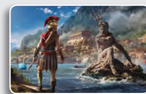


Fallout: New Vegas
PC, PS3, 360
Sallayın 76 falan, hem eskileri kadar iyi yazımıyla hem de modern oynanışıyla New Vegas'ı baştan bitirin daha iyi.

AKSİYON



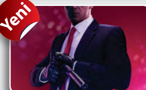
RED DEAD REDEMPTION 2
PS4, X-ONE
Bazılarımızın aklında "vahşi batı seven o kadar da fazla insan yok, GTA kadar büyük olay olmaz kesin RDR 2" gibi düşünceler vardı, meteor gibi inip dünyayı yıktı geçti oyun. Rockstar'ın bu kadar yıl bekletmesi boşuna değilmiş, açık dünya oyunlarından beklenti seviyemiz bir daha asla aynı olmayacak.



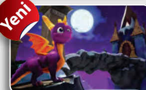
Assassin's Creed: Odyssey
PC, PS4, X-One
Origins nasıl seriyi bir güzel restore ettiyse, Odyssey de o yenilenmiş yapının üstüne kat çıkıyor.



Marvel's Spider-Man
PS4
Daha önce de başarılı Spidey oyunları oynadık ama bu başka bir şey olmuş!



Hitman 2
PC, PS4, X-One
Şu oyuna hikâye yedirme çabası gereksiz veya yetersiz. Öte yandan oynanış ölümüne muhteşem.



Spyro Reignited Trilogy
PS4, X-One
Crash'tir, Ratchet & Clank'tir derken bir Playstation platform klasiğinin yenilenmiş hali daha bizlerle.



Darksiders III
PC, PS4, X-One
Serinin devamı gelmeyecek diye bir an öyle korktuk ki... Şükür kavuşturana!



The Missing
PC, PS4, X-One, Switch
Deadly Premonition ve D4 gibi kült oyunların yapımcısı, yine hem vahşet dolu hem de dokunaklı bir eser sunuyor.

Sevdiğiniz serilerin kötü oyunları çıktığında tepkiniz ne oluyor? Dişinizi sıkıp oynuyor musunuz mesela?

1. *DmC'yi Devil May Cry oyunu olarak düşünmeyerek oynadım mesela, güzel bir hack & slash'ti. - SABRİ*
2. *Bethesda yapmadıysa yine bir şans verir ve denerim. Bethesda yaptıysa... - CAN*
3. *Serisine bağlı ya, bazen evet bazen de o oyun hiç olmamış, hiç piyasaya çıkmamış gibi davranmak en iyisi oluyor. - GÜLHİS*
4. *Ürünün kendisi kötüyse başlığının ne olduğunun hiçbir önemi kalmıyor. Acımam gömerim. - TARIK*
5. *Çok sevdiğim bir seriyse kendime oyunu sevdirmeye çalışıyorum ama genel olarak yüksek sesle söylene söylene devam ediyorum. - İPEK*

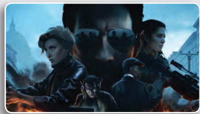
Yılın oyunlarının seçilme vakti geldi. Sizin GOTY seçerken bir numaralı kriteriniz ne?

1. *Benim kriterim oyunun bir bütün halinde, her şeyiyle iyi olması. Evet RDR 2 sana diyorum. - İPEK*
2. *Kirada mı yoksa kendi evinde mi oturuyor, emekli maaşı var mı, çocuğu var mı, arabası var mı... - MERVE*
3. *Beni bu dünyadan koparıp içine çekebiliyor ve etkileyici bir deneyim yaşatabiliyor mu? - ENGİN*
4. *Eğer salonun ortasındaki elektrikli süpürge sesini unutturabilmişse, o oyun GOTY'dir. - GÜLHİS*
5. *Son derece politik yakla... Yok bee, bildiğin fanatizm yapıyorum. - M. İHSAN*

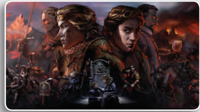
TV dizileri sinemanın yerini alır mı? Coen Kardeşler bile dizi çekiyor, ne alaka?

1. *Kesinlikle hayır, 100 yıllık sinema sanatına hakaret sayarım bunu. Dizi dediğin olsa olsa sinemanın yan ürünü olur. - EMRE S.*
2. *Dizi izlemek film izlemekten çok daha "kolay ve kısa süreli" gibi bir algı yarattığı için böyle coştu sektör bence. - İPEK*
3. *İçinde bulunduğumuz çağda hiçbir şey bir başkasının yerini alamaz, en fazla birlikte var olurlar. - TARIK*
4. *YEK YEAAA... Adam üç bölümdür telefon açacak, boyuna başka işi çıkıyor. Hikaye ilerleyemedi gitti. 4,5 saat film izlerim daha iyi. - GÜLHİS*
5. *Alsın ya. 2 saat hikâye anlatmak için çok kısa. Her yer 8 bölümlük tek sıkım mini dizi dolsun <3 - EGE*

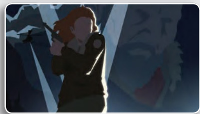
STRATEJİ



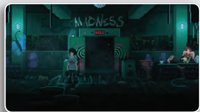
Phantom Doctrine
PC, PS4, X-One
Soğuk savaş döneminde geçen, önemli oranda XCOM'umsu ama tam da XCOM'umsu olmayan, üst düzey bir yapım.



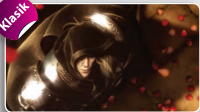
Thronebreaker
PC
"Geralt'sız Witcher hikâyesi mi olurmuş?" sorusuna kallavi bir yanıt. Hikâye odaklı bir Witcher oyununa daha hayır demek mi olur zaten?



This is the Police II
PC
Renk olsun diye ekledikleri sıra tabanlı çatışmalar kötü olmuş biraz. Onun dışındaysa yine etkileyici bir polisiye ikinci oyun da.



Not Tonight
PC
Papers, Please sevmiş miydiniz? Direkt alın cevabınız evetse. Dram seviyesi oradaki kadar yüksek değil ancak farklı bir etkileyiciliği var.

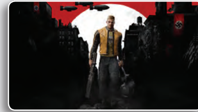


Warcraft III
PC
Oyun dünyasını şekillendiren yapımlardandır ve yenilenmiş versiyon duyurusuyla bu kadar sevinç yaratacak çok az oyun vardır.

FPS



Battlefield V
PC, PS4, X-One
Etrafında dönen sosyal ve politik tartışmalar bir yana, oyunun kendisi gayet güzel. Bir de bittikten sonra çıkarsalarmış tam olacakmış.



Wolfenstein II: The New Colossus
PC, PS4, X-One
Tek kişilik FPS'lerin ihtişamını bize yeniden yaşattığın için teşekkürler Wolfy, teşekkürler Blazkowicz.



Prey: Mooncrash
PC, PS4, X-One
Roguelike oynanış Prey'e enteresan şekilde iyi gitmiş. Ana oyunu seven herkes sevmeyebilir ama, o da bir gerçek.



Far Cry 5
PC, PS4, X-One
İstediğimiz kadar eleştirelim, şöyle özene bezene yapılmış bir Far Cry'ın tadı da hiçbir şeyde yok be arkadaş...



Borderlands 2
PC, PS4, X-One, PS3, 360, Vita
Arızalı hikâyesi ve karakterleri, en önemlisi de Handsome Jack'iyle Borderlands 2'yi klasik ilan etmek için hiç de erken değil bize göre.

DÖVÜŞ, YARIŞ, SİM, SPOR



RimWorld
PC
Erken erişimde tarihin en popüler bağımsızlarından biri haline geldi, tam sürüme de muhteşem bir şekilde çıktı.



Project Hospital
PC
Birkaç ay önce çıkan Two Point Hospital'ın aksine, ciddi ve gerçekçi bir hastane simülasyonu.



SoulCalibur VI
PC, PS4, X-One
Çeşit çeşit yakın dövüş silahıyla birbirimize dalmanın tadını yıllardır yaşatan seri yine daha iyiye gitmiş. Upuzun hikâyesi de cabası.



My Hero One's Justice
PC, PS4, X-One, Switch
Aslında muhteşem bir dövüş oyunu değil, ancak quirk'leri güzel yansıtmış, dolayısıyla MHA seviyorsanız ayıla bayıla oynarsınız.



Football Manager 2019
PC
Birçok kişi için yılda yalnızca bir tane oyun çıkar. Her iterasyonu bu kadar iyi olduğu sürece de her yıl çıksın, itirazımız yok.

AYIN ALTIN OYUNLARI



THE WORLD ENDS WITH YOU - FINAL REMIX



RETURN OF THE OBRA DINN



RIMWORLD

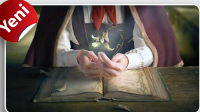
ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Geçmiş aralıklara göre birazcık daha dolu bu Aralık. Çok değil ama, birazcık daha sadece...

Aralık '18	
Just Cause 4	4 Aralık
Monster Boy and the Cursed Kingdom	4 Aralık
Persona 3: Dancing in Moonlight	4 Aralık
Persona 5: Dancing in Starlight	4 Aralık
Hearthstone: Rastakhan's Rumble	4 Aralık
Borderlands 2 VR	4 Aralık
Mutant Year Zero: Road to Eden	4 Aralık
Beholder 2	5 Aralık
Jagged Alliance: Rage	6 Aralık
The Last Remnant Remastered	6 Aralık
Super Smash Bros. Ultimate	7 Aralık
Katamari Damacy Reroll	7 Aralık
Iris.Fall	7 Aralık
Insurgency: Sandstorm	12 Aralık
Gris	13 Aralık
Gungrave VR	14 Aralık
Ocak '19	
New Super Mario Bros. U Deluxe	11 Ocak
Tales of Vesperia - Definitive Ed.	11 Ocak
Onimusha: Warlords	15 Ocak
Ace Combat 7: Skies Unknown	18 Ocak
Travis Strikes Again: No More Heroes	18 Ocak
Resident Evil 2	25 Ocak
Tropico 6	25 Ocak
Kingdom Hearts III	29 Ocak



SANAL GERÇEKLİK



Déraciné
PSVR
Dark Souls, Bloodborne falan derken FromSoftware bunalmış olacak ki estetik tarafı güçlü, rahatlatıcı bir VR oyunu geliştirmiş.



Budget Cuts
Vive, Rift
VR olduğu için küçük çapını görmezden gelebildiğiniz oyunlardan değil Budget Cuts. Sapasağlam bir gizlilik-aksiyon oyunu.



Hellblade - VR Edition
Vive, Rift
Başarılı VR uyarlamalarının oyunun etkisini nasıl arttırdığı malum. Hellblade'in daha da etkileyici ve rahatsız edici olduğunu söylesek?



Astro Bot: Rescue Mission
PSVR
VR'ın platform türüne bu kadar yakışacağını bu oyunu görmeden önce tahmin etmemiz mümkün değildi.



Dark Eclipse
PSVR
"VR'da MOBA mı? 1 değil 3 karakter mi yönetiyoruz? Kaynak toplayıp kule dikme de mi var? Olmaz o!" diyenler yanılır.

MACERA & BULMACA



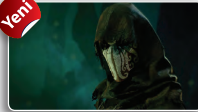
Unavowed
PC
Technobabylon ve Shardlight'ın yapımcılarından mı? BioWare'imsi ekip mekanikleri mi? Müthiş hikâye ve karakterler mi? Amanın!



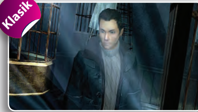
Return of the Obra Dinn
PC
Papers, Please'in yapımcısı bunca zamandır ne mi yapıyordu? Yeni bir efsane üzerinde çalışıyordu! Yetenekli, zeki, tutkulu yapımcı olmak böyle bir şey.



Tsioque
PC
Çizgi filmsi, komik, sizi ters köşeye yatıracak, nefis mi nefis bir macera. Yönettiğimiz karakter Tsioque'a siz de bayılacaksınız.



Call of Cthulhu
PC, PS4, X-One
Çok çok çok daha fazlasını bekliyorduk, karşımıza çıkan oyunsa... Yani, eh işte... Lovecraft sevenleri memnun edebilecek seviyede.

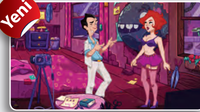


Fahrenheit
PC, PS2, Xbox, PS4
En son Detroit'le karşımıza çıkan Quantic Dream'in sinematik macera formülünü ilk tutturduğu oyunu Fahrenheit hâlâ oynanabilir bir seviyede.

BİR GARİP OYUN



Just Dance 2019
PS4, X-One, Switch, Wii U...
Bazı oyun modlarını uçurup "sadece dans" oyunu haline gelmiş, o işi de, eh, ezelden beridir de iyi yapıyor zaten.



Larry: Wet Dreams Don't Dry
PC
1987'den 2018'e gelen Larry, Tinder'a alışabilecek, zamane kızlarıyla anlaşabilecek miydi?!



The Hex
PC
Pony Island'ın sevimli görünüşünün altındaki kafası kırıklığı hatırlıyor musunuz? Ahanda bu da aynı yapımcının yeni rahatsızlığı.



Two Point Hospital
PC
Hastane simülasyonu ama bildiğiniz hastalıklar yerine çözünürlük düşmesi, kendini Freddie Mercury sanma gibi şeylerle uğraşıyorsunuz!



Reigns: Game of Thrones
PC
Karşınıza kartlar geliyor, sağa sola çekip kararlar alıyorsunuz ve Iron Throne'un hakkını vermeye çalışıyorsunuz.



SENİN–BENİM YOK, BU EVREN HEPİMİZİN

EMRE KARAOĞLU



"Örümcek Adam benim!", "Hayır benim!", "Hayır asıl Örümcek Adam benim!". Evet kardeşlerim hepiniz haklısınız, hepiniz Örümcek Adam'sınız ve şimdilik iyi bir projede gibi gözüküyorsunuz. Her ne kadar Sony'ye MCU tekelinden farklı evrenlere taşınmak dışında başka bir şans kalmamış olsa da bu fırsatı iyi bir silah olarak kullanacaklarmış gibi gözüküyor. Dedikleri gibi hayat sana limon-verse ondan limonata yapacaksın (bunu yapmazsam ölecektim).

Son dönemin en iyi Spider-Man hikâyelerinden biri tartışmasız Spider-Verse olabilir. Her ne kadar ben ve Baran Bey gibi bir sürü örümcek sever bu hikâyeyi live action olarak beyaz perdede görmek için nafile bir heyecan taşıyorduysak da animasyon olarak karşımıza çıkacak olması da bize yetiyor. Daha doğrusu fragmanlar bize ellerinde olan malzemenin yetebileceğini söylüyor. Sony'nin "biz de azıcık örümcekten ekmek yesek fena olmaz" düşüncesiyle girdiği en doğru hamle olabilir.

Spider-Verse, farklı evrenlerden gelen, hayatları bir şekilde radyoaktif örümcek dostumuzla kesişmiş birtakım kişilerin tek bir evrende kesişmesini konu alan bir hikâye. Biz Sony'nin bu filminde hikâyeye Miles Morales'le başlıyoruz ve daha sonra her örümceğin kendi evrenine gitmeye çalışmasını izleyeceğiz.

Şimdii… Filmle ilgili kafalarda olan sorulardan biri bu filmin başarısının ne gibi artıları olacak? Sinematik evrenlerde herhangi bir etkisi olacak mı? Benim görüşüm bu filmin başarısı farklı hikâyelerin anlatıldığı ve kontrolün Sony'de olduğu bir dizi animasyon hikâyeye yelken açabilir. Ya da bu filmin başarısı Disney'e "yahu biz hali hazırda bir animasyon deviyiz, biz bu pazarı da ele geçirelim" diye düşündürtebilir. Ki bir yerden sonra live action'a çevirecek çocukluk filmlerimizi de tüketecekler. Sinematik evrenlerdeyse etkisi en fazla Venom'daki kadar olacak. Bu arda Venom'un en sevdiğim kısmı jenerik sonundaki *Spider-Man: Into the Spider-Verse* spotuydu.

Spider-Man: Into the Spider-Verse hakkında etrafımdan duyduğum, rastladığım tek çekince filmde kullanılan animasyon tekniği. Açıkçası gördüğüm teknik beni rahatsız etmiyor. Aslında rahatsız olanları da rahatsız eden şey sanırım kesik kesik klasik usül stop motion hissi veren kareler. Bence korkmayın, umduğunuzdan daha akıcı ve keyif verici olacak bu teknik dövüş sahnelerinde. Karakter ve atmosfer için seçilen renk paleti oldukça iç açıcı gözüküyor. Üç ve iki boyutun da başarılı harmanı ağızda pek fena olmayan bir tat bırakıyor. En azından Sony, kendi sıradan ve basit animasyon tadından başka bir forma evrilmiş bir filmle karşımıza çıkmaya hazırlanıyor.

Venom gibi tırt bir filmin ardından *Spider-Verse*, Sony'nin Marvel filmlerine yıkılan güvenimi nasıl tamir eder bilemiyorum ama ileride animasyon uyarlaması daha doğru olabilecek birkaç fena olmayan Marvel filmi de izleyebiliriz.

YÖNETMENLER: Rob Persichetti, Peter Ramsey, Rodney Rothman **SESLENDİRENLER:** Shameik Moore, Jake Johnson, Hailee Steinfeld, Liev Schreiber, Mahershala Ali

FİLMDEKİ ALTI ÖRÜMCEK



Miles Morales: Hikâyenin baş karakteri ve işler şimdilik onun evreninde dönecek gibi.



Peter Parker: Gönüllerin baş örümcek adamı. May hâlâ, Ben amca...



Spider-Gwen: Gwen Stacy örümcek tarafından ısırılmış ve kendi evreninde örümcek hanım oluvermiş.



Spider-Man Noir: 1930'larda yaşamış örümcek adam versiyonu, kendisini filmde Nicholas Cage seslendirecek.



Spider-Ham: Peter Porker. Paraodi olarak ortaya çıkmış bir karakter ama bu filmin Groot'u olacak gibi, demedi demeyin.



Peni Parker: Kendisi Peter'a oldukça benzer bir geçmişe sahip, Asyalı olması ve süper gücü yerine dev bir robot örümcek kullanması dışında.



RICK AND MORTY
YAZARINDAN STAR TREK SERİSİ

Rick and Morty'nin çılgın baş yazarı Mike McMahan CBS için yeni bir Star Trek dizisi hazırlıyormuş. İsmi de Star Trek: Lower Decks imiş. Seri 1976'dan beri çıkan ilk animasyon Star Trek dizisi olacak. İşin daha eğlenceli yanıysa serinin Yıldızfilosu'nun en leş gemilerindeki sıradan personelin hayatını anlatacak olması. Şimdi bunun nesi eğlenceli derseniz millet kahramanlık yaparken o gemilerin doğru çalışmasını sağlayan emekçilerin karşılaştığı durumların hayli absürt olabileceğini tahmin edebiliyorum. Trekkie olmak için güzel bir gün.



ASLAN KRAL YENİDEN YAPIMININ İLK FRAGMANI BİR GÜNDE 224.6 MİLYON İZLENEREK TÜM ZAMANLAR SIRALAMASINDA İKİNCİLİĞİ KAPTI. TARTIŞMALARSA BUNUN BİR LIVE-ACTION MI ANİMASYON MU OLDUĞU KISMINDA DÖNDÜ.



EXCELSIOR
VE TÜM MUHTEŞEM ÖYKÜLER İÇİN TEŞEKKÜRLER

İlk kez Örümcek Adam okuduğumda 8 ya da 9 yaşındaydım ve zamanla X-Men, Thor, Iron Man, Fantastik Dörtlü ve Hulk'la tanıştım. Beni büsbütün etkileyip değiştiren, hayatta nelerin önemli olup uğrunda mücadele etmeye değer olduğunu öğreten ve bu dünyanın duvarları üstüme üstüme gelirken sığınağım olan sayfaların yaratıcısı artık yok. Stan Lee uzun yaşadı, güzel yaşadı. Herkes gibi yanlışları vardı, son günleriyse zorlu geçti. Ama her şey söylenip tükendiğinde büyüttüğü nesiller onu o kadar güzel andılar ki işte "tek bir kişi bile dünyayı değiştirebilir" derken ne demek istediğini biz o zaman anladık. Güzel uyu şimdi güzel insan. Ebediyen bizimlesin...



NETFLIX ŞEYTANLA ANLAŞMA YAPTI (!)

Şaka değil gerçek arkadaşlar. Netflix yeni bombası Cadı Sabrina'da gözüken ve sonradan Satanist bir topluluğa ait olduğu ortaya çıkan keçi-başlı Baphomet heykeli yüzünden Satanist kiliseyle davalık oldu. Üstüne üstlük davayı da kaybederek tam 50 milyon dolar ödedi. Aynen, muhtemelen dizinin bütçesinin iki katı bu rakam. Kilisenin lideriyse haberi Twitter'dan servis ederek "emek verdiğimiz heykelimizin böyle habersizce kullanılmasını yanlış buluyoruz" dedi. Yani o heykeli hangi sanat yönetmeni bulup diziye koyduysa başı fena yanar. Ama sırf bu haberlerden dolayı da Netflix ödediği parayı meraklı izleyicilerden çoktan çıkarmıştır zaten. Satanist matanist akıllı adammış ama, bravo!

HOŞÇA KAL "KAPTAN" JACK SPARROW

Son gelen haberlere göre yeni Karayip Korsanları filminde Johnny Depp olmayacak. Hatta serinin baştan başlatılacağı da sağlam kaynaklarca doğrulanmış durumda. Tam 15 yıl boyunca daima hatırlanacağı Jack Sparrow rolünü oynayan Depp'in seriden ayrılması bence iyi bir haber, zira kendini bu rolde çok eskitti. Deadpool'un yazarlarından gelecek olan bu yeni versiyonda şimdilerde Disneyland'de pek popüler olan kadın korsan Redd'in başrole geçeceği söyleniyor.

VENOM

KARANLIĞIN KALBİ

Sony bu sene Venom filmi sayesinde halen oyunda olduğunu gösterdi ve bu ucubik karaktere olan ilgi de her zamankinden fazla. Durum böyle olunca da yeni bir Venom serisi kaçınılmaz oluyor. İşte Donny Kates tarafından yazılıp Ryan Stegman'ca (7. sayıdan sonra Iban Coello) çizilen bu yeni Venom'un en büyük özelliği simbiyot dostumuza (!) yeni bir orijin öyküsü vermesi. Hani Flash Thompson'ın Agent Venom olduğu, simbiyotun Eddie Brock'a geçtikten sonra da Anti-Venom'a dönüştüğü bir öykü vardı. İşte elimizdeki Venom onun devamı gibi işliyor ve simbiyot mitolojisinin taa en başlarına bizi götürerek hem karakterin temellerini retcon'luyor hem de Eddie'ye birazcık daha boyut katıyor. Çoğunluk bu yeni orijin öyküsünü pek tutmadıysa da benim hoşuma gitti bir nebze. Zira simbiyotların tarihin ilk zamanlarından beri dünyaya gelmesi ve gezegenlerinin aslında yaratıcıları/tanrıları için bir hapishane olması fikri ilgi çekici, lakin bu fikirlerin biraz hızlı geçilip balıklama aksiyona dalınması da öyküyü basitleştirmiş biraz. Çizimler daha çok 2000'lerin Venom'unu ve Lethal Protector serilerini anımsattığından okurken keyif almadığım söylenemez. Ama siz yine de çok büyük beklentilerle yaklaşmayın, hele ki 8. bölümle birlikte olaya katılan diğer Marvel karakterlerinin işlenişleri de tuhaf ve zayıf gelebilir. Vaktiniz bolsa ve filmin Brock ve simbiyot arasındaki eğlenceli diyaloglarına doyamadıysanız aynı tat burada da devam ediyor, sadece fazlasını beklemeyin derim. ■ EREN E.

EDİTÖRÜN NOTU: Karanlık yine gözümüzün önüne perde perde inerken bu vahşi karakterin en uysal yorumlarından biriyle karşılaşıyoruz. ★★★☆☆





MONSTRESS

ANTİK TANRILAR, BÜYÜ VE KEDİLER AŞKINA!

İçinde bolca büyü ve tuhaf yaratıklar olan, sıfırdan evren kurmaya kasan serilerin düştüğü en büyük tuzak yaratıcılarının kurdukları evrene âşık olup orada anlamlı bir hikâye anlatmayı unutmasıdır genelde. Özellikle high fantasy gibi çok fazla şeyin yapılıp epik öykü kalıplarının dışına pek çıkamamaktan mütevellit dişe dokunur pek az şeyin anlatıldığı bir türde ciddiye alınmak da zor iş. Yazar Marjorie Liu ve çizer Sana Takeda'nın Monstress'ta başardığı en büyük şey işte bu anlamlı bir öykü anlatma ve takip edilesi karakterler yaratmaktaki ustalıkları. Sol kolu ampute ve geçmişinde oldukça karanlık sırlar barındıran genç bir kız Maika ve ıstıraplı yolculuğu bizlere muhteşem ve egzotik bir dünyanın kapılarını aralarken güç için yapılan caniliklere de gözünü kırpmadan bakma cüretine sahip. Çizimlerinin manga, manhva ve yer yer klasik Japon resmine benzerliği ama global beğenilere hitap etmeyi de eksik etmeyen muhteşem renk paletiyle olan birlikteliği her sayfadaki yüzlerce detaya dalıp gitmenize sebep olmuş. Yarı hayvan karakterlerin bolluğu masalsı bir boyut katarken buna tezat bir şekilde işlenen gerçekçi savaş kavramıysa serinin ayaklarının yere basmasını sağlıyor ki bunda yazar Liu'nun ailesinden dinlediği savaş anılarının pekâlâ etkisi var. Halen devam eden seriden çıkan 18 sayı da gayet keyifli bir okuma vaat ediyor ve öykü ilerledikçe karakterlerin gelişip büyüdüğünü görmek tatminkâr bir deneyim. E bir de tabii konuşan kediler var bol bol. Daha ne istenir ki? ■ EREN E.

EDİTÖRÜN NOTU: Sağlam bir fantastik macera arayanlar bu seriyi direkt takibe alsınlar. Üstelik çizimleri de müzede sergilenecek kadar iyi. ★★★★☆

MERVE AKMAN

HAROLD FINCH

BİRAZ PARANOYA, BİRAZ SEMPATİ

Son derece zeki ve zengin olduğu halde iyi kalpli kalabilen bir karakter gördünüz mü hiç? O halde Person of Interest izlememişsiniz! ("Ee, evet" diye cevap verip isim saymaya başladıysanız rezil oldum ama neyse.) İdealist olmak iyi, hoş şey ama kabul etmek lazım ki sıradan biri olup idealist olmak kolay. Asıl mesele, elinde güç olduğunda ideallerine ve etik değerlerine bağlı kalabilmek. Harold Finch, gerek zekâsı gerekse maddi gücüne rağmen kişiliğinden ve inandığı şeylerden asla ödün vermemesiyle beni büyüleyen bir karakter. Tabii böyle birine dönüşmesinin bazı yürek burkan sebepleri var, her başarılı karakterde olduğu gibi.

"Nereden mi biliyorum? Onu ben yaptım."

Doğuştan sıra dışı bir zekaya sahip olan Harold, MIT'ye girip Nathan Ingram'la tanışıyor ve içine kapalı biri olmasına rağmen Nathan'la bir şekilde kanka oluyor. Bu ikisi, bir elmanın iki yarısı gibi benim gözümde. Harold bu ikilinin beyniyken (yani Nathan da boş adam değil ama işte), Nathan'sa yüzü ve vicdanı. Nathan tam bir sosyal ve zengin iş adamı profiliyken Harold göz önünde olmadan kendi halinde takılmayı seven biri. Hatta bu konuda Nathan tarafından sıkıştırılsa da ("Kanka gel bu akşam aleme akalım", "Yok oğlum işim gücüm var" şeklinde diyaloglar hayal ediyorum) yaratılışı bu, ne yapsın? Gelgelelim Nathan evliliğini yürütemezken Harold, Grace adlı tatlı mı tatlı bir kadına (Finch'i canlandıran Emerson'ın gerçek eşi) âşık oluyor ve daha sonra onunla nişanlanıyor.

11 Eylül olaylarından sonra ABD hükümeti, olası terör saldırılarına karşı önlem almak için herkesi izleme sevdasına tutulduğunda (bkz. Big Brother nedir) Nathan bu konuya kayıtsız kalamıyor ve Harold'la beraber bir makine yapmaya karar veriyorlar. Yapıyorlar da. Nathan'ın (Harold'ın sıradan bir çalışan olarak göründüğü ama aslında ortağı olduğu) şirketi bu makineyi devlete 1 dolar karşılığında satıyor.

Makine her şeyi görüyor ve duyuyor, bu yolla olası suçluların/mağdurların sosyal güvenlik numaralarını vererek suçları gerçekleşmeden önlemeye yardımcı oluyor. Yalnız devletin istediği şey sadece teröristleri saptamak olduğu için ve Makine iki sokak ötede komşusunu vuracak adamı da gösterebildiği için bir ayrım yapmak gerekiyor. Ulusal güvenlikle "alakalı" ve "alakasız" olanlar. Alakasız olanların numaraları çöpe giderken alakalıları hükümet alıyor. Eh, ekibin vicdanı Nathan bu durumda rahat durmuyor tabii. Alakasız numaralardan birine yardımcı oluyor ve buna devam etmek istiyor fakat Harold, tanrıcılık oynamaya kesinlikle karşı olduğu için bu teklifi reddediyor.

Kaderin cilvesi işte, bir gün Harold'la Nathan'ın buluşacakları feribotta tesadüfen (!) bir patlama oluyor ve yüzlerce kişi hayatını kaybediyor. İçlerinde Nathan Ingram da var. Harold'sa topal bir şekilde de olsa hayatını sürdürebiliyor (ama Grace onu artık ölü biliyor *ühüh*). Dizinin bence en vurucu sahnelerinden biri de tam burada yaşanıyor: Harold gidip Makine'ye baktığında Nathan'ın numarasını görüyor.

Dizinin asıl başlangıcı olan bu olay, Harold'ın o sevdiğim şekline bürünmesine yol açıyor: "Herkesi kurtaramayız ki" yerine "kurtaracağımız her bir can çok değerli" felsefesini benimseyen asıl Harold. Teşekkür almak, kendini iyi hissetmek veya herhangi bir şekilde ödüllendirilmek için değil; yalnızca kötü insanların başka Nathan'ları öldürmesine engel olmak istediği için insanlara yardım eden biri. Tanrıcılık oynamama konusundaki ısrarı dizininin en büyük kırılma noktasına yol açacak olsa da inandığı şeylerden asla vazgeçmeyen bir adam. Dünyayı değiştiren (ve istese dünyayı kölesi haline getirebilecek) icadına bir ad bile vermeyip sadece "Makine" diyen ve kendisini ilahlaştırmak isteyen herkesi "Yahu manyak mısın?" diye geri çeviren bir mütevazilik abidesi. Bu duruşuyla diğerlerine ilham veren karakter, dizinin olmazsa olmazı, bel kemiği.

SİZE BABA DİYEBİLİR MİYİM?

Dizide dikkatimi fazlasıyla çeken noktalardan biri, Harold'ın Makine'yle ilişkisi. Harold el âleme karşı "o bir Makine, bir sistem, insan veya tanrı değil" deyip dursa da geçmişe yönelik pek çok sahnede Harold'ın Makine'ye satranç oynamayı öğrettiğini, hayat ve "insanlık" dersleri verdiğini görüyoruz. Aralarındaki ciddi bir baba-çocuk ilişkisi var aslında. Fakat Harold bu durumla kafayı yemiyor (yiyenleri görüyoruz dizide) ve onun sadece bir araç olduğu konusunda ısrar ediyor. Bu da dizinin mevcut şeklini almasında çok önemli bir faktör.





NEDEN YAPAY ZEKA?

Harold'ın insan-makine etkileşimine merak salması, babasının yakalandığı erken bunama rahatsızlığından kaynaklanıyor. Henüz lise çağında buna engel olmak istediği için uğraşıp didinirken, hayatını kökünden etkileyecek bir şey yapıyor ve internetin atası olan ARPANET'i hack'liyor. Hakkında açılan federal soruşturma nedeniyle Harold artık hayatını sahte kimliklerle (ama adı hep Harold olarak) sürdürmek durumunda kalıyor. Hatta babası kuşlara meraklı olduğu ve bu hobisini Harold'la paylaştığı için Harold'ın tüm sahte soyadları (en azından dizide duyduklarımız), kuş türü adlarıdır: Finch (saka), Wren (çalıkuşu), Crane (turna kuşu), Crow (Karga), Egret (balıkçıl) gibi.





CHRISTOPHER ROBIN

Ballar balonlar içeri, evraklar deadline'lar dışarı

EREN ERYÜREKLİ

Ben Winnie-the-Pooh'u severim. Tigger adamdır ve Eyeore'un mızmızlanmaları hepimizin sıkıcı hayatlarının özetidir. Zaten bu sıkıcı hayatlarımıza güneş açsın diye vardır Pooh. Elzemdir, lazımdır bize onun naif bir bilgelikle bezeli öğretileri. Onun pelüş zihninde "hiçbir şey" sonunda mutlaka "güzel bir şeye" varır veya bazen bir yere gitmektense o yerin size varması beklenmelidir. Bu ve bunun gibi halen zihinleri farklı bir alana kaydıran tatlı bohemliği taşıdı Pooh'u günümüze kadar. Hani bu bal düşkünü ayıcık ve dostları -ve elbette Christopher Robin- olmasa dünyada hatırlanması gereken küçük zevklerin bir hatırlatıcısı, bazen durmak gerektiğinin bir savunucusu olmayacaktı belki de.

Christopher Robin demişken filmimiz aslında onunla ilgili ya da katıldığı dünya savaşı ve sıkıcı işi ondan geriye ne bıraktıysa. Ewan McGregor her zamanki bizi alıp götüren enerjisiyle, büyümüş Christopher Robin'e öyle bir bürünmüş ki onun filmin başından sonuna yaşadığı değişimi görmek hem ilham verici hem de geriye dönüp baktığınızda "ben" dediğiniz varlığın çocukluk yıllarından ne kadar az kırıntı ve neşe kaldığını görmek açısından hüzünlendirici. Tabii genç arkadaşlar üzerlerine alınmasın bunu, benim lafım 30 yaş üstüne. Öykümüz Robin'in Winnie'yi hiç unutmayacağı sözüyle başlasa da bunaltıcı işlerle uğraşan Robin bırakın Pooh ve ormandaki dostlarını hatırlamayı, kendi ailesinin ihtiyaçlarını dahi görmezden gelmektedir. Özellikle stresli geçecek bir hafta sonunda kızı ve eşini uzağa gönderir ama işler kısa sürede sarpa saracak, Pooh çıkagelecek ve Robin'i beklenmedik bir maceranın içine çekecektir. Zaten başı sonu tahmin edilebilir, neredeyse ezbere bildiğimiz klasik bir Disney filmi bu. Ama yönetmen Marc Forster daha evvel Finding Neverland'de yaptığı gibi burada da sihrini konuşturuyor ve mükemmel bilgisayar efektleri eşliğinde yaratılmış Pooh ve dostlarına resmen yaşam üfleyip kan, can oluyor.

Bir yetişkinin kaybettiği benliğini, sevgisini ve çocukluğunu bulma öyküsü bu film. McGregor dediğim gibi muhteşem, hatta Big Fish'teki performansını anıştıran çok samimi bir oyunculuk sergilemiş. Pooh'un 1988'den beri sesi olan Jim Cummings'se burada resmen parlıyor.

Bu Big Fish ve Hook kırması filme başladığınızda nasıl bittiğini anlayamayabilirsiniz. Belki de bazen durmak, günbatımını seyretmek, dostlarla vakit geçirmek daha iyidir. Büyümek yalnızca sorumluluk sahibi olmak değil, özünü de unutmamaktır, onu ne kadar az dışa vuruyor olsak da. Hem ayrıca bir balonun neşesini yerine getiremeyeceği kimse yoktur değil mi aramızda?

ELVEDA CHRISTOPHER ROBIN

Christopher Robin, Winnie-the-Pooh kitaplarını yazan A. A. Milne'in gerçek oğluydu. Pooh'a ilham verense Robin'in pelüş ayısı Edward'dı. Pooh ve dostlarının yaşadıkları maceralar aslında Milne'in oğlunun evlerini çevreleyen ormandaki serüvenleriyle örtüşüyordu. Naif duygularla başlayan bu küçük kitaplar (ki tüm Pooh öyküleri toplamda 4 kitaptır) büyüyüp öyle bir popülerlik kazanır ki Disney 60'larda satın aldıktan sonra günümüze kadar 6 milyar dolar kazandırmıştır -ki haklar Disney'e geçene kadar epeyce de bir yaygara kopmuştur-.

Gerçek Christopher Robin Milne'se hep kitaplardaki karakterin gölgesinde kalmış, zamanla da babasından nefret eder hale gelmiş ve ölümüne kadar da onu görmemiştir. Zira onun çocukluğunu suiistimal ettiğini düşünür. Anne tarafından kuzeniyle evlenmesi ve bir kas hastalığıyla doğan kızı da ömrü boyunca ona bir üzüntü kaynağı oluşturur. Bu evlilikten sebep son 15 yılında annesiyle hiç görüşmeyecektir. C. R. Milne anılarında şöyle yazar: "Ömrüm boyunca kurgusal kimliğimle kavgalı kaldım, bazen hangimizin gerçek ben olduğunu bilemiyordum".

Dünyadaki milyonlarca çocuğu mutlu eden ve ilham veren bir karakterin doğduğu eve bu denli mutsuzluk getirmesiyse kaderin acı bir cilvesi olsa gerek.

YÖNETMEN: Marc Forster **OYUNCULAR:** Ewan McGregor, Hayley Atwell, Bronte Carmichael, Jim Cummings **IMDB NOTU:** 7,5

EDİTÖRÜN NOTU: Gerçek yaşam güzel bir rüyadan pazartesi sabahına uyanmaksa, bu film hiç uyanmamak sayılır o rüyadan. ★★★☆☆

○ **YÖNETMEN:** Brad Bird ○ **SESLENDİRENLER:** Craig T. Nelson, Holly Hunter, Sarah Vowell, Samuel L. Jackson ○ **IMDB NOTU:** 7,9



INCREDIBLES 2

14 yıl önce tanıştığımız Parr ailesi (Parlar ehehe) ilk filmin sonunda Underminer'la yaptıkları savaşın sonunda kahramanlık işlerini bir kenara bırakmak zorunda kalıyorlar. Hemen ardından büyük çaplı bir PR çalışmasına dâhil oluyorlar ve olaylar yavaş yavaş şekillenmeye başlıyor. The Good Dinosaur hariç hemen hemen her Pixar filmine kendimi gönül rahatlığıyla kaptırdığımı söyleyebilirim ve I2 de bu filmlerden biri. Zaten her filmde gördüğümüz yeni nesil animasyon teknikleri, inanılmaz doğru dublaj kadrosu ve keyifli hikâye anlatımı bizleri direkt filmin içine çekmiyor mu? Maalesef Incredibles 2'nin tek vasat yanı olay örgüsün oldukça erken tahmin edilebilir olması ki bu bile zekice tasarlanmış karakterler ve süper kahraman dövüşlerinin film hakkında olumsuz herhangi bir düşünceye zemin bırakmıyor. Filmin hikâyesi ve yönetmenliği Pixar'ın bel kemiği, Iron Giant'dan beri kendisine taptığım Brad Bird'e ait. İşin aslı hali hazırda kış gelmiş, dışarısı cep yakıyor, artık herkesin interneti falan da hızlı, bence bu ayın bir günü evinizde mısır patlatıp Incredibles 2'yi izlememek için hiçbir bahaneniz yok. ■ **EMRE K.**

EDİTÖRÜN NOTU: Pixar ne yapsa bayılarak izlerim o ayrı fakat bunlar hep Toy Story 4 öncesi ısınma turları haberiniz olsun. ★★★★☆

○ **YÖNETMEN:** Alber Hughes ○ **OYUNCULAR:** K.S. McPhee, J.H. Johanesson, N. Malthe ○ **IMDb NOTU:** 6,8



ALPHA

İnsanoğlunun hayvanlarla ilişkisi yüzyıllardır kuşaktan kuşağa aktarılan öykülerde kullanılan ve ilgi gören bir temadır. Filmimiz Alpha da bu temayı işleyen, tarihöncesi dönemden, sıcak bir öykü anlatıyor bizlere. Ailesi mevsimlik yiyecek ihtiyacını karşılayacak büyük avın peşindeyken, kabilesi ve babası tarafından öldü sanılarak, sözlük anlamıyla dağ başı, ıssız bir kayalıkta terk edilen ergen Keda, kırık bacağıyla köyüne dönmeye çalışırken bir dizi olaylar sonucu sürüsünden ayrı düşmüş yabani bir kurtla tanışır. İkisi de yaralı ve uygarlık öncesi zamanda birbirlerini düşman olarak gören bu iki canlı 80 küsur dakikalık yolculuk boyunca zorlu doğa şartlarına, kendileri gibi av peşinde olan yırtıcılara karşı omuz omuza vererek sağlam bir dostluk kurarlar.

Bazı sahnelerin hatta kostümlerin antik dönem şartlarına göre inandırıcı gelmemesi, görsel efektlerde yer yer kendini fena belli eden yapay görünümlü atmosferi bir yana bırakırsak, müzikleri ve Keda'yla kurt dostunun duygusal bakışmalarıyla izleyeni etkilemeyi kısmen de olsa başarıyor Alpha. Yaralı vaziyette kurtarılmış, sokakta, ölüme karşı direnen evcil köpekle yaşama sevinci zedelenmiş insanın arkadaşlık öyküsünü ben bizzat yaşamış olduğum için belki, genç Keda'yla kurdun birbirlerini korumak için gösterdikleri özveriye farklı gözlerle baktım. Pazar sabahı aile filmi havası da var filmde tabii ayrıca, bu da yakın dönem sineması için güzel bir özellik. ■ **NOYAN**

EDİTÖRÜN NOTU: Vahşi doğanın ortasında çekilmiş, sevgi dolu bir arkadaşlık hikâyesi. ★★★☆☆

○ **YÖNETMEN:** Jon Turteltaub ○ **OYUNCULAR:** Jason Statham, Li Bingbing, Rainn Wilson, Ruby Rose ○ **IMDB NOTU:** 5,8



UZAKTAN İZLEYİN

THE MEG

The Meg yeni jenerasyon Jaws olmaya çalışan bir film. Fakat aralarında şöyle bir fark var: Jaws bu filmdeki Meg'in onda biri kadar olmasına rağmen insanlar ondan deli gibi korkuyordu. Bu filmdeyse 28 metrelik köpek balığını görünce espri yapıp üzerine sürüyorlar. Hatta eşim şöyle bir yorum yaptı filmi beraber izlerken: "İnsanlar canavardan korkmuyorsa ben niye izlerken gerileyim ki?"

The Meg için karakterlerin canavardan korkmadığı bir canavar dehşeti filmi dersem filmi kısaca özetlemiş olurum yani. Keza Jason abimiz Meg'in yüzerek (evet yüzerek) yanına gitmeye çalışıyor mızraklamak için, zenci olduğu için Hollywood kurallarına göre ölmek zorunda olan karakter en ölümcül anlarda espriler patlatıyor ya da millet "hayır önce ben öleyim" diye yarışıyor mesela insan psikolojisine meydan okur şekilde. En fenası da filmde bitmek bilmeyen bir komik olma çabası var fakat espriler stand-up'ına gülünmeyen adam seviyesinde ne yazık ki.

Çinlilerin "babam çok zengin benim yaaaa" prensibiyle parayı bastırıp, zorla Çin'de çektirttiği ve araya birkaç Çinli aktör sıkıştırdığı bir diğer şaka mahiyetinde bir film The Meg. Tıpkı Skyscraper gibi, tıpkı Escape Plan 2 gibi. O yüzden Jason abimiz bile kurtaramıyor filmi. Filmi ve kendimi boş verdim, bari kendinizi kurtarın izlemeyerek. ■ **EMRE S.**

EDİTÖRÜN NOTU: Gidin Sharknado'yu izleyin, o en azından komik. ★★☆☆☆

MUTLAKA İZLEYİN

NETFLIX

EMRE KARAOĞLU

YARATICI: Roberto Aguirre-Sacasa **OYUNCULAR:** Kiernan Shipka, Ross Lynch, Lucy Davis, Miranda Otto
IMDb PUANI: 7,9

CHILLING ADVENTURES OF SABRINA

Sabri bey, pardon Sabrina hanım n'apıyosunuz?

Bu ay yazmam gereken iki dizi vardı elimde, biri Titans biri de Sabrina. İkisi de çizgi roman uyarlaması ve ikisi de gençlik temalı. Ne yalan söyleyeyim ikisini de aldıktan sonra kendi kendime "Ulan pişmaniyeye dönmüş kıl bölgelerin var, Sabrina senin neyine'?' demedim sanmayın ama işler planladığımdan daha iyi gitti. İlk önce Titans'ı büyük yazma niyetindeyken Sabrina açık ara solladı bizim ufak tefek yancıları.

Memlekette eski dönemlerde televizyonda oldukça az olan büyü, cadılık gibi birtakım fantastik öğeleri ve gençlik temasıyla belli bir yaş gurubu zaten Sabrina'ya ya da Sabrina the Teenage Witch'e yakından hâkim. Animasyon serisi ve Türk uyarlaması vasıtasıyla daha sonra dünyaya tayini çıkan arkadaşlar da az çok bilincinde. Zaten daha eski jenerasyonun yayın tarihinde Sabrina'dan etkilenmesini sağlayan Tatlı Cadı geçmişleri var. Kısacası Sabrina sanki bizden biri ve bu Greendale yaşıyor. Ama bizim bildiğimiz tanıdığımız Sabrina the Teenage Witch, Netflix'in uyarlamayı tercih ettiğiyse Sabrina'nın şimdiye kadar pek görmediğimiz karanlık cadı kimliğinin anlatıldığı 2014 yayınlı Chilling Adventures of Sabrina isimli çizgi roman.

Dizi izlemeye hazırlıksız, beklentisiz ve Netflix kırmızısına alerji aşamasındayken başladığım için Sabrina umduğum etkiden fazlasını bıraktı üzerimde. Hikâyenin cadısal kısmının anlatımını pek fena bulmadım. Daha sonra ulaşabildiğim birkaç sayısına göz attım ve karakterlerin dizi versiyonları için gayet yeterli diyebilirim. Dizi CGI işinin birazını sadece ses tasarımcısı vasıtasıyla çözdüğünden çok bütçeli olmadığını anlıyoruz ama çoğu büyü ve ona bağlı bir takım ıvır zıvır fena çözülmemiş gibi.

Netflix'in yeni dizi raconlarını rahatlıkla uygulayabileceği bu hikâyeyi seçmesi çok doğal ve doğru bir karar gibi geliyor bana. Dizi hakkında daha doğru hissettiğim şey televizyondaki güçlü genç kadın karakter eksiğini biraz sırtlanması. Kısacası Sabrina hanıma ve izlerken baymayan saz arkadaşlarına bu soğuk kış günlerinde bir şans verebilirsiniz.

EDİTÖRÜN NOTU: Dizi biraz olsun Buffy the Vampire Slayer eksiğini dolduruyor. ★★★★☆

TEENAGE WITCH (1996-2003)

Hepimizin bildiği halalarıyla yaşayan şirin cadı kızımız Sabrina kurgusal varlığına ilk olarak bir Archie Comics hikayesi olan Archie's Madhouse'un 22. Sayısında, 1962 yılında başlamış. Bu hikâyede Archie'yle minik bir manitacılık durumu yaşayan Sabrina'nın cadı olduğu ortaya çıkıyor ve işler gelişiyor. Hikâyede okuyucular tarafından oldukça beğenilen Sabrina ara ara Archie'ye konuk olurken, 1971 yılında kendi çizgi roman serisine kavuşuyor.

Günümüze kadar farklı hikâyeleriyle Archie Comis tarafından ara sıra basılan Sabrina, 2014 yılında okuyucuyla buluşturduğu Chliing Advantures of Sabrina'yla yeni bir televizyon serisine imza atarak Archie Comics bütçesine destek olmaya devam ediyor.



YARATICI: Jed Mercurio **OYUNCULAR:** Richard Madden, Sophie Rundle, Vincent Franklin **IMDb PUANI:** 8,3 **KANAL:** BBC One ve Netflix

BODYGUARD

Her bölümün sonunda "dur bir tane daha izleyeyim, sonra kapatırım" dediğiniz o sürükleyici hikâyelerden birini anlatıyor Bodyguard. Londra'da geçtiğimiz birkaç yıl boyunca devam eden IŞİD saldırılarından yola çıkarak, İçişleri Bakanı ve onun kişisel koruma görevlisinin peşine takılıp ilk sahneden itibaren gerilmeye başlıyor insan izlerken.

Daha önce Afganistan'da görev yapmış ve psikolojisini bir daha düzeltememiş ana karakterimiz de (kendisi Game of Thrones'un Rob Stark'ı aynı zamanda), hırsları uğruna kirli politik oyunlara girişen bakan ve onun çevresindeki bürokrat takımı da son derece gerçekçi geliyor izlerken. Şunu da abartmışlar dediğim bir şey yoktu dizide ki aksiyon türü söz konusu olduğunda, bunu dedirtmeden tempoyu tutturmak ne kadar zordur, biliyorsunuz.

Bir yandan çok stereotip bir Ortadoğulu terörist profili var Bodyguard'da; gözlerini kırpmadan büyük katliam planları yapıyor, canlı bombalarla ve büyük kamyonlarla caddelere, metrolara, okullara saldırıyorlar. Diğer yandan tüm bunların yaşanmış olduğu gerçeği var; evet üç dört yıldır Avrupa'nın pek çok kentinde buna benzer şeyler yaşandı, yüzlerce insan bu korkunç bir IŞİD saldırılarında yaşamını yitirdi. O nedenle "tabii terörist deyince hemen aklınıza Müslümanlar geliyor" türü eleştiri yapılacak tarafı da yok bana kalırsa.

Sadece altı bölümlük bir sezondan ibaret Bodyguard. Devamı gelir mi, o da belli değil. Ama şu haliyle tam olarak evde geçen bir hafta sonunda açıp sonuna kadar sıkılmadan gidebileceğiniz harika bir dizi. Öneririm. **SERPİL**


YENİ DİZİ

EDİTÖRÜN NOTU: Büyük büyük lafları, aşırı zeki tarafları yok ama tek solukta bitirmelik bir mini dizi. ★★★☆☆

YARATICI: Adi Shankar **SESLENDİRENLER:** Graham McTavish, Richard Armitage, James Callis, Alejandra Reynoso, Jaime Murray **IMDb PUANI:** 8,1 **KANAL:** Netflix


2. SEZON

CASTLEVANIA

İlk sezonu fena değildi Castlevania'nın da çok bir olayı da yoktu kabul edelim ki, sırf Netflix yapımı diye hak ettiğinden fazla ses getirdiğini de söylemek mümkün. Ama iyi ki o kadar ses getirmiş ve ikinci sezonu kapmış öte yandan, seri seviye atlamış. Üçüncü sezon da onay aldı bu arada, onu da not etmiş olayım.

Trevor Belmont önce büyücü Sypha'yı ardından da yarı-vampir Alucard'ı yanına almış ve insan neslini yok etmeyi kafasına koyan Dracula'yı avlayacak ekibi oluşturmuştu. İkinci sezon 2 tarafı da eşit sürelerde ele alıyor. Bir yandan bu üçlünün önce Dracula'yı neyle ve nasıl yok edebileceklerini bulma yolculuğunu, öte yandan da Dracula'nın şatosundaki generaller arasındaki güç çekişmelerini ve komploları izliyoruz.

Hikâye örgüsü başarılı, karakterler arası kimya ve karakter gelişimi güzel, çizimler tam Castlevania'ya yakışır cinsten. Hele son savaşı gerçekten müthiş yapmışlar. Bazı önemlimsi karakterler geliştirilmeden bırakılmış, son bölüm gibi bazı yerler o kadar uzatılmayıp o karakterlere eğilinebilirdi belki, ha bir de "vampir serisiyiz biraz vahşet lazım" diye konmuş, hikâyeye hiç katkısı olmayan sahneler mevcut ama olsun artık. Biraz da klişe bir hikâyesi var ama vampir hikâyelerinin klişelerinin de ayrı tadı var bence. **ÖMER**

EDİTÖRÜN NOTU: İlk sezon fazla sarmadıysa bile vampir hikâyelerinin veya oyun serisinin sevenlerindenseniz kesin izlenesi bir sezon. ★★★☆☆


YENİ DİZİ

YARATICILAR: Greg Berlanti, Geoff Johns **OYUNCULAR:** Sonequa Martin-Green, Doug Jones, Shazad Latif **IMDb PUANI:** 8,3 **KANAL:** DC Universe

Titans

Televizyon kanalı CW'nun elini attığı Arrow vs. gibi DC projelerini izlemeye çalışırken fenalık geçirmem sebebiyle hep uzak durdum DC'nin televizyon dizilerinden ama favori kuş adamım Greyson'un hatırına Titans'a bir şans verdim. Dizi DC'nin kendi yayın platformu DC Universe'in en büyük silahı gibi kurgulanmış ama kontrol edemediğim güdülerim yüzünden dizinin bütününde CW samimiyetsizliği avına çıktım ve ne yazık ki elim boş dönmedim. Aslında durumun asıl sebebi aşırı dozda ve bilinçsiz bir şekilde süper kahraman işleri tüketiyor oluşumuz bence. Neyse şimdi süper agresif girişimin ardından (bu da benim süper gücümmüş, gömme) Titans'ın genel hatlarına bakalım.

Neredeyse tüm karakterleri ilgisi olan herkesin babasının oğlu gibi tanıdığı için ekipte kim var kim yoka hiç girmiyorum. Dizide son yılların gözdesi karakterlerin ırk değiştirmesi, ekipte herkes kendine yakını bulsun mantığı elbette var. DC'nin takındığı ama beceremediği ayarsız karanlık hava ve olmazsa olmaz şiddet de fena olmayan şekilde serpilmiş diziye. Karakterler iyi işlenmiş ya da belli ki işlenecek demek ne kadar mantıklı bilmiyorum sonuçta dizi çekmeye niyetlendiyseler bir zahmet yapılsın, çünkü bu artık bir kriter bile sayılmıyor. IMDb notu 8+ ama zaten bu da artık bir kural değil mi diziler için, 8 üstü olmak zorunda olmak? Çok boş zamanınız varsa ve çizgi romanla ilgiliyseniz kesin izleyin derim ama altını çiziyorum, çok boş zamanınız varsa. **EMRE K.**

EDİTÖRÜN NOTU: Houston, Houston bir sorunumuz var. Korkarım Titans iki sezon sonra kabak tadı verecek! ★★★☆☆

EREN ERYÜREKLİ

MUSE
SIMULATION THEORY

Amusement Overload!

YENİ ALBÜM

Yeni bir Muse albümü bende heyecan yaratmayı bırakalı epey bir zaman geçmişti ve Simulation Theory duyurulduğunda da pek havaya girememiştim doğrusu. Yayınlanan ilk single Dig Down ilgimi çekmediyse de sonradan gelen 3 şarkıyı dinleyip albüm kapağını da görünce görüşlerim "dur bakalım iyi bir şey çıkacak galiba"ya doğru evrildi. Şimdi albümü bolca dinledikten sonra mutlulukla söyleyebilirim ki Muse kendini yine yapmış yapacağını.

Bu dergiyi alıyorsan oyunlara meraklısın ve belki az belki çok bilimkurgusal konseptler de ilgini çekiyor demektir sevgili Oyungezer. İşte Muse bu damardan üstelik de 80'lerin o pek sevilen (ve moda olan) görsel ve işitsel referanslarından girmiş olaya. Bu neredeyse popülist sayılabilecek yaklaşım yanında önceki Drones, 2nd Law ve Resistance albümlerinin ağır ve ağdalı havasından uzaklaşmayı da getirmiş. Kendi adıma bu değişiklik ve grubun "ortamı havalandırması" müziğe iyi gelmiş diyebilirim. Hatta Muse'un en sevdiğim albümü olan Black Holes and Revelations tınıları da yakaladım ki bu zaten başlı başına bir nimet.

Albümde tuzu bulunanlar arasında Shellback, Rich Costey ve Timbaland gibi isimler olunca ağır rock sound'larının yerini daha synth-pop, elektronik ve pop rock tınıların alması normal. Lakin iş bununla da kalmıyor. Youtube'dan albümün müzik videolarını da izlerseniz pek çok 80'ler filmine yapılan referansları da yakalayıp eğlenceyi katlamak mümkün. Back to the Future, Teen Wolf, Critters, Aliens ve Ghostbusters bu atıf yapılan filmlerden bazıları.

11 şarkıdan rahat 8'ini sevmişimdir ki bu gayet iyi bir rakam. Özellikle ismini Richard Dawkins'den alan Thought Contagion şu sıralar Spotify'dan repeat'e aldığım şarkılardan ve grubun ABD'ye taşınmasının ardından yaşadığı politik anksiyeteyi pek güzel anlatıyor sözlerinde. Zaten albümün tüm bu eğlenceli ve hafif sound'una rağmen gayet ciddiye alınması gerektiğini düşündüğüm Simülasyon Hipotezi üzerine kurulmuş olması da zamanlama olarak pek manidar. Hemen her şeyin ters gittiği ve baktığımız her yerde "system failure" yazılarını görmenin gündeliğe döndüğü yaşamlarımız neden artık eskimeye yüz tutmuş bir simülasyondan ibaret olmasın ki? Grubun lideri Matt Bellamy'e göre bunun çaresi zihinlerimizin bahsi geçen yaşam simülatörüne başkaldırıp özgürlük için savaşmasından



SYNTHWAVE VE MUSE BİR ARADA MI? NEDEN OLMASIN?

geçiyor. Ki Something Human ve Get Up and Fight bu arzusunu en net şekilde hissettiğimiz şarkılar olmuş. Şu da var; Simulation Theory açılıştaki kafamıza çekiç gibi çakılan ritimlerinden kapanıştaki The Void'in huzursuz sükunetine kadar farklı tarzlar arasında cambazlık yapmasına rağmen bütünlüklü ve su gibi akan bir albüm.

Deluxe ve Super Deluxe versiyonların ekstra şarkılarını kattığımda bile sıkılmanın pek de mümkün olmadığı, çok nadiren tökezleyen albüm aynı zamanda 80'lerin Uzakdoğu pavyon tabelalarından günümüze kadar ulaşan neon kültürünün de hatırlanmaya değer bir nişanesi olarak akıllarda kalacak. Synthwave'in modası geçsin veya geçmesin.

EDİTÖRÜN NOTU: Değişen zamana ayak uydurmak konusunda albümün hiçbir sorunu yok. Lakin eski Muse'u sevenlere biraz hafif gelebilir. ★★★★☆



GENÇ OSMAN
SENSİZLİK ANLATILMAZ



Genç Osman Yavaş'ı ismen bilmiyorsanız bile Türk rock müzik tarihinin başına gelmiş en muhteşem şeylerden biri olan Mavi Sakal'ın en parlak döneminin, yani İki Yol'lu Kan Kokusu albümünün vokali olduğunu söylesem muhtemelen "Haaaaaaa, ooooo, iyiymiş!" efekti yaparsınız. İşte o kadife vokalli, bir taraftan da ilginç şekilde çocuk kitapları yazarı olan süper insan Genç Osman, 2012'de Gökyüzü Masmavi adında şahane bir akustik albüm yapmıştı. Bu yeni çıkan Sensizlik Anlatılmaz da aynı yolun yolcusu.

Albüm sizi giriş şarkısı Olmaz Bazen'le toplamda 5-10 saniye içinde geneline hâkim olan baygın olmayan ama sakin, damar olmayan ama buruk, hiçbir şey yapmayıp yola veya gökyüzüne bakarken dinlemelik atmosfere sokuveriyor ve Nefes Al, Sensizlik Anlatılmaz gibi şarkılarla bu atmosferden ayrılmanıza izin vermiyor. Kaptan, Deli Bu gibi şarkılarla arada dağıtmadan hareketlenmeyi de ihmal etmiyor ancak yumuşak ve kırık kalpli olmaktan da hiç vazgeçmiyor. Bitiş şarkısı olan Çirkin Krallar'la da Mavi Sakal günlerine uzaktan bir selam etmeyi de ihmal etmiyor. Enstrümanların birbirleriyle olan ilişkisi de dikkat ettiğinizde bu albümün boş bir müzisyenden çıkmadığını anlatıyor. ■ ÖMER

EDİTÖRÜN NOTU: Kendi halinde ve şahane bir albüm. Sandalyesi geri yaslanabilen her müziksevere tavsiyedir. ★★★★☆



COLDPLAY, İSMİNİ LOS UNIDADES OLARAK DEĞİŞTİRİP YENİ ŞARKI YAYINLADI. KENDİLERİNDEN ÇOK SIKILMIŞ OLMALILAR.



BEHEMOTH
I LOVED YOU AT YOUR DARKEST

Behemoth artık fikirlerini ve içindeki karanlığı aşırı uçlara kaçmadan da yansıtabiliyor ve isminde Love falan da olsa bu albüm de tam olarak öyle bir albüm: Karanlık, çok güzel, insanın içine işleyen cinsten.

Albüm öncesi yayınlanan iki single Wolves ov Siberia albümü tam yansıtmıyor, dinleyip pek beğenmediyseniz korkacak bir şey yok, çünkü bütün olarak değerlendirince tüm şarkılar bir şekilde etkileyici olmayı başarıyor. Ecclesia Diabolica Catholica'daki koro ve melodiler, hele o sonlara doğru tüyleri diken diken eden kısım; özellikle klibiyle dikkatimi çeken Bartzabel, Dark Fortress havası yakaladığım If Crucifixion Was Not Enough, The Satanist'e de çok yakışabilecek Havohej Pantocrator falan derken bir de bakmışsınız albümü çoktan başa sarmışsınız bile.

Behemoth ve Nergal üretkenliği, daha doğrusu 'kaliteli' üretkenliği elden bırakmıyor. Bu albüm de bence gelecekteki diğer enfes albümlerin bir işareti olarak kabul edilebilir. ■ ESER

EDİTÖRÜN NOTU: The Satanist seviyesine ulaşmak kolay değil ama Behemoth yine son derece sağlam bir iş çıkarmış ortaya.
★★★★☆



IMAGINE DRAGONS
ORIGINS

3. albümde beni biraz hayal kırıklığına uğratmıştı Imagine Dragons. İlk single Radioactive olsun, Smoke + Mirrors'dan Friction olsun, ben böyle... Nasıl desem, film fragmanının arkasına yapıştırılacak cinsten şarkılarını daha çok seviyorum. Evolve'da adına yaraşır cinsten değişik bir ton vardı. O ton da beni yakalamayı başaramamıştı açıkçası.

Heyecanla beklediğim Origins'i Spotify 'aha bak çıktı' der demez dinlemeye başladım. Natural'la başlayan albüm (ki radyoda Believer misali bolca duyarız gibime geliyor) o ilk iki albümdeki Imagine Dragons müziğine bir dönüş gerçekleştirmiş gibi görünse de hemen peşinden gelen meditasyon müziği misali Bumerang o karanlık havadan sıyrıldık artık diyor.

Sevdiğim şarkılar yok değil. Digital, Only, Burn Out... Hatta "Ralph Breaks The Internet"in film müziklerinden Zero'yu dönüp dönüp dinledim. Daha tempolu müziklerle, yer yer "Bi' dakika yaa, e gene emo ki bu şarkı sözleri?!" dedirten, ama yine de depresyondan sıyrılmayı kafaya koymuş bir Imagine Dragons var artık belli ki. ■ GÜLHİS

EDİTÖRÜN NOTU: Biraz, azıcık, minicik hayal kırıklığına uğratmadı diyemeyeceğim ama sevmedim de değil he :)
★★★☆☆



ÖMER AKDAĞ

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE: GOLDEN WIND

ORA ORA mı, MUDA MUDA mı?

"Ya seversin ya nefret edersin" lafına *JoJo*'dan daha uygun bir şey gelmiyor aklıma. Yıllardır o kadar çok anlamadım geyikle karşılaştım, o kadar çok *JoJo* referansına denk geldim ki anime seven insan olarak izlemek zorundaymışım gibi hissettim artık. Gördüğüm şeyler de hiç kafamda bir şeyler oluşmasını sağlamadı, her şey çok karışık, çok acayipti, neyle karşılaşacağımı bilmiyordum yani. Ve karşılaştığım şey, edindiğim izlenimden yüz kat daha karışık ve daha acayipti.

Ben sevmiş olanlardanım *JoJo*'yu. Ama neden sevdiğimi de tanımlamakta zorlanıyorum. Şöyle bir bakınca her şey çok saçma görünüyor çünkü. Kötülükte çığır açmış abartı kötüler, garip bir duruma "OH NOOOO!" diye tepki vermek, kendisinden kaçan adamı kovalamak yerine "AMAN TANRIM ADAM KAÇIYOR VE HATTA ŞİMDİ DE KÖŞEYİ DÖNDÜ VE UZAKLAŞIYOR" falan diye bağırmak, öldü sandığınız karakterin sonradan "ben şöyle şöyle taktik yapıp herkesi kandırdım, aslında ölmemiştim" diye ortaya çıkması… Başka animede olsa "ya yürü git saçmalığa bak" dersiniz ama *JoJo* bunlarla dolu, bunlar serinin karakterinin özü, "*JoJo* işte" deyiveriyorsunuz. Seri kendini ciddiye almıyor ama bunları sırf saçmalık olsun diye de yapmıyor. İşi geyiğe vurmuyor ama öte yandan kendi absürtlüğünü sevip kucaklıyor.

Şu an beşinci hikâyede seri. İlkinden başlarsanız, ki ortadan dalmayın dalacaksanız, ilkinden başlayın, bilin ki ilk hikâye ve hatta ikinci de *JoJo*'nun sonradan geldiği ve seriyi popülerleştiren halinin göstergesi değil. Onlar da güzel ve tuhaf ama daha normalimsi tuhaf. Seri asıl karakterini üçüncü hikâyede, yani *Stardust Crusaders*'ta buluyor (kafanız karışmasın, ikinci sezonda başlıyor *Stardust Crusaders*, ilk sezonun içinde iki hikâye var). Ünlü Stand mevzusu da üçüncü hikâyede işin içine giriyor.

Bu Stand'lar Persona gibi, özel güçlere sahip yardımcılar. Ama öyle ne bileyim yok elektrik atıyor, yok uçuruyor falan gibi bildiğiniz özel güçlerden bahsetmiyorum, alabildiğince acayip her şey. Fotoğraf makinelerini kırıp onlardan görü alan, yaraladığı insanların uzuvlarını kontrol eden, insanları yumruklayarak iyileştiren, dokunduğu yerde fermuar açan, insanların ruhlarını poker çipine dönüştüren, karşısındaki vicdan yaptığı an göğsünde koca bir kilit çıkaran… İşte başka anime olsa "yaw yellenip ipe dizmişler, çok mu uğraştın be abi bunu uyduracam diye" diye düşüneceğiniz yerde konu *JoJo*'nun abartısı olunca bu güçlerin birbirleriyle çatışmasını ayıla bayıla izliyorsunuz. Bu arada karakterlerin, Stand'ların, güçlerin vs. birçoğunun Killer Queen, Dio, Pearl Jam, Atom Heart Father, Highway Star, Wham gibi gibi rock tarihi göndermeleri olmasını ayrıca seviyorum.

Spoiler olmasın diye şu an devam eden yeni hikâye *Golden Wind*'den bahsetmedim. İtalya'da geçen ve serinin absürtlüğünü ve aksiyonunu daha da yukarı çıkaran bir hikâye olduğunu söyleyeyim yetsin.

JoJo kesinlikle ve kesinlikle herkese göre bir anime değil. Ama öte yandan insan yaratıcılığının en tuhaf ve en tepe noktalarından biri olduğu ve kaptırıp giderseniz cidden heyecan içinde kendini izleten bir seri olduğu da gerçek.





YENİ ANİMELER

Oradan buradan birkaç yeni isim: Dr. Stone, 7Seeds, Hero Mask, Wasteful Days of High School Girl, Magical Sempai, Darwin's Game, This Hero is Invincible but Too Cautious, Prison Lab, Fight League, Actors, Ace of Diamond Act II, Tsukiuta (2. sezon).

1999'dan beri devam eden ve bayağı geniş bir takipçi kitlesi olan manga serisi **Dorohedoro** nihayet anime uyarlamasına kavuşuyor. Manganın ne kadarının uyarlanacağı belirsiz henüz.

Soul Eater güzel seriydi ya... Mangakası Atsushi Ohkubo'nun 2015'ten beri yazıp çizdiği doğaüstü-itfaiye mangası **Fire Force** animeleşiyormuş. Konsept ilginç, adamın tarzı daha da ilginç. Beklenir.

My Hero Academia filminin bluray'inin içinde All Might'ın geçmişi hakkındaki kısa Rising mangasının bir anime uyarlaması da olacakmış.

Aralık sonunda **Cells at Work**'e nezleli yeni bir bölüm gelecek.

2000'lerin popüler animelerinden **Fruits Basket** yeniden yapılıyor ve bu kez animesi manganın tamamını kapsayacakmış.

Gundam'dan Hathaway'in hikâyesini anlatan roman serisi bir film üçlemesi geliyor. Reconguista in G'nin de bir özet filmi yolda. Sunrise ayrıca her 1-2 yılda bir bir yeni Gundam sinema filmi yapma niyetinde olduğunu söyledi.

Spice & Wolf'un VR animesi için başlatılan 70 bin dolarlık kitle fonlaması kampanyası 2 saatte başarıya ulaştı. Özledik Holo'yu diyorum inanmıyorsunuz.

CADILAR BAYRAMI KUTLU OLSUN!

Ben değil, anime dünyası kutluyor!



KISA KISA

Netflix 10 bölümlük **Cowboy Bebop** live-action dizisi yaptığını duyurdu. Spike siyahi, Faye trans, Jet apaçi helikopteri olmasa bari.

Big Comic Spirits manga dergisinin 2 bininci sayısı şerefine **37 manga çizeri** bir araya geldi ve beraberce bir poster çizip videoya çekti. İzlemesi keyifli: tinyurl.com/ogz-134-iki-bin

Attack on Titan'ın mangasındaki yeni öykünün son olacağı açıklandı. Bunun dışında Hollywood live-action'ını It'in yönetmeni Andy Muschietti'nin yöneteceği kesinleşti.

En çok Yamato serisiyle tanınan stüdyo **Xebec** zarar ettiği gerekçesiyle Sunrise'a dâhil edildi.

2020'de Japonya'da bu kez hareket edebilen bir gerçek boyutlu **Gundam** kurulacakmış.

Bir **masal kitabı** serisinin görsellerinin moe olması çok konuşulunca yayıncıdan "biz çocukların seveceği çizimlere yer verdik, bunun sorgulanmasına anlam veremiyoruz" minvalinde bir tweet geldi ve 23 bin kez retweet edildi.

Index'in yeni animesinin aslında 3. sezon olması değil de seriyi baştan başlatması planlanıyormuş, sonradan değişmiş.

Guinness Rekorlar Kitabı'nda "içinde en çok büyülü karakter yer alan anime film" rekorunu 55 karakterle **Precure**'ün Hugtto filmi ele geçirdi. Garip kitap...

Çok iyi olmadığını kabul etmekle beraber nedense bayağı sevdiğim bir anime uyarlamasına sahip **Anonymous Noise**'in mangası bu ay bitiyor. **Hunter x Hunter** da yine araya giriyor bu arada, çok bile dayandı.

Black Lagoon'un mangası baharda devam ediyor. **Dragon Ball Super** animesinin manga uyarlaması bitti ve bu ay Galactic Patrol Prisoner isminde yeni bir hikâyeye geçilecekmiş.

Yehu, bir sürü anket haberim var. En sevilen roman (light novel) karakterleri oylandı ve hem erkek hem kız karakterlerde **Index** birinci geldi (Toma ve Misaka). Kızlarda ikinci Lena (86), üçüncü Asuna (SaO); erkeklerde de ikinci Hikigaya (Oregairu), üçüncü Kirito (SaO) oldu.

3 bin kişiye hangi mobil oyunun animesini görmek istersiniz diye soruldu, en çok oyu alan oyun **#Compass** oldu.

Bir diğer ankette katılımcılara en sevdikleri **Dragon Ball** anları soruldu. Goku vs. Frieza ilk sırada, Gohan vs. Cell ikinci, Goku-Gohan-Krillin vs. Vegeta da üçüncü sırada yer aldı.

80 bin kişinin oyladığı **My Hero Academia** karakter popülaritesi anketini yine Bakugo kazandı. Deku üçüncü sıraya düştü ve ikinci sıradaki yerini Todoroki'ye kaptırdı. Yeni karakter Hawk listeye dördüncü sıradan girdi.



C. İHSAN ASMAN

AKN KALKMAMIŞ MIYDI ZATEN?

Kötü haberlere sevinmemiz bekleniyor

2017'nin başından beri AKN kullanımındaki kademeli iyileşmelerden ve uygulamanın 2019 itibariyle tamamen kaldırılacağını konuşuyoruz zaten. Dolayısıyla Bakan Cahit Turan'ın Kasım ayındaki açıklamaları yeni bir bilgi içermiyor. Maalesef internette taradığım yorumlarda hatta izlediğim "Nedir, ne değildir?" videolarında bile haklı olarak bir kafa karışıklığı hâkim, o yüzden elimden geldiğinde derli toplu meseleyi özetlemeye çalışacağım izninizle.

Şimdi AKN dediğimiz garabetin evveliyatını araştırmaya kalktığınızda, karşınıza iki tane -bence çok önemli- tarih çıkıyor. İlki Türk Telekom'un 2005 Kasım'ında özelleştirilerek %55 hissesinin Suudlara (Oger Telecom) satılması, ikincisi de 2009 tarihi. Zira AKN tanımını geriye dönüp baktığımızda ilk 2009'da görmeye başlıyoruz. Özelleştirme tarihi de başka bir köşe taşı çünkü o zamanlar bu işi savunanlar, serbest piyasa koşullarında rekabetin hizmet kalitesini arttıracağını dillendiriyorlardı ki artmadığına hepimiz yaşayarak şahit olduk. Hisselerinin bir bölümü satıldığı zaman piyasada tamamıyla tekel olan TT, bugün birtakım başka İSS'ler görsek de, piyasa dinamiklerini belirleyebilmesi açısından hâlâ merkeziliğini koruyor. Bu satış hikâyesi şundan önemli: Tekel konumdaki devlet kurumunu özel sektöre belli yapısal değişiklikleri yapmadan devrettiğinizde, altyapı yatırımlarını da ne yazık ki "Allah'a emanet" hale getirmiş oluyorsunuz. Zira özel sektör kâr etmek için altyapı yatırımına girişmediği gibi, bir de AKN tarzı kelime oyunlarıyla tüketiciye sınırsız diye kotalı internet satabiliyor. Ayrıca internet tüketen kitle arttıkça mevcut altyapı yetmemeye başlıyor yahut bir şekilde "yettirilecek" olsa bile, şirketler açısından kârlı bir kalem olmaktan çıktığından değerlendirilmeye alınmıyor. Şimdi piyasadaki düzenleyici kurum görevinde olan BTK, artan tüketici şikayetlerinin ardından 2017'de İSS'lere, "artık AKN diye kotalı internet satmanız mümkün olmayacak" şeklinde bir tebliğ göndermişti hatırlarsanız. Gene saat 02-08 arası İnternet kullanımının kotaya eklenemeyeceği gibi fena olmayan iyileştirmeler de yapılmıştı. Ama işin ilginç yanı, zaten Türkiye'de tüm İSS'lerin AKN uygulamasını zorunlu kılan bir hukuki arka plan da yokmuş ki. Bakın bunu ben değil 2017'den beri AKN'siz internet sağlayan TurkNet, internet sitesinde yer verdiği şu satırlarla söylüyor: "AKN'siz interneti engelleyen herhangi bir yönetmelik ya da kanun yok, tersine devletimiz de bu konuda bizimle aynı fikirde" (daha fazlası için: turk.net/aknsiz-internet). O yüzden AKN'nin kalkması falan diye bir şey yok, AKN zaten bir süredir kalkmış durumda dostlar.

Yukarıda dediğim gibi, esasında olan BTK'nın İSS'leri "artık sınırsız diye AKN'li internet satıp tüketiciyi kandırmayın" şeklinde ikaz etmesinden başka bir şey değil. Bu yüzden AKN ve kota kelimelerini iki farklı şeymiş gibi kullanmayı bırakacağız artık. İSS'ler eğer internete kota koyacaksa bunu tüketiciye şeffaf şekilde açıklayacak, yani direkt bu aldığınız sınırlı pakettir diyecek, ayrıca kota aşımlarından kullanıcıyı haberdar edecek falan filan. Yani evet, parası olanlar sınırsız internet sahibi olabilecekler (gelişmiş dünyaya göre çok daha fahiş fiyatlarla) ve eskiden 8 mbit/sn interneti 50 liraya alan kullanıcı, şimdi aynı bağlantıya büyük ihtimalle 80-90 lira arası bir şeyler verecek ne yazık ki. Elbette BTK'nın haksız rekabeti önleme noktasında atabileceği adımlarla bu durum engellenebilir. Ama bu noktada da tekrar "Türkiye'nin internet altyapısı şimdiki ve gelecekteki talebi kaldırabilir mi?" sorusuna geri dönüyoruz maalesef.

KOTASIZ İNTERNET ORTADAN KALKMIYOR AMA UFAK BİR DETAY VAR: AŞIRI ZAMLANIYOR.



Facebook'un patronuna istifa baskıları artıyor

Zuckerberg'le cehenneme keyifli bir yolculuk

Mark Zuckerberg muhtemelen Harward'daki yurt odasında Facebook'u ortaya çıkarırken işlerin bu denli büyüyeceğini tahmin edemiyordu. İşlerin büyümesi derken bayağı bayağı adamın 34 yaşında dünyanın en güçlü kişilerinden biri olmasından ve yarattığı fenomenin, insanların bilumum istihbarat şefinin ağzını sulandıracak miktarda bilgiyi gönüllü olarak çevrimiçi ortamlara yüklemesinden falan bahsediyorum.

Başta Cambridge Analytica skandalı olmak üzere, gizlilik politikası konusunda Facebook son dönemde epey kötü bir sınav verdi. Üstelik zamanında Zuckerberg'e 2016 Amerikan seçimlerinde Facebook üzerinden yayılan dezenformasyonların etkili olup olmadığı sorulduğunda, kendisi iddiaları "deli saçması" olarak nitelemişti. Öte yandan New York Times'ın yaptığı bir araştırmada, Facebook'un kendisine karşı olan protestocuları, bizde de şu aralar adı sıkça zikredilen George Soros'un finanse ettiği haberlerini yayması için bir şirketle anlaştığı falan ortaya çıkmış. Tam rezalet.

En son Kasım ayında Washington Post'tan Margaret Sullivan, Zuckerberg'i istifaya davet etti. Sullivan işin basın ayağı, yoksa Facebook yatırımcıları bir süredir Zuckerberg'in hem CEO hem yönetim kurulu başkanı olmasının sıkıntı yarattığını, kurulu denetleyecek bağımsız bir ismin başkanlığa getirilmesini savunuyordu zaten. Bakalım Zuckerberg elindeki bu delicesine gücü bırakmaya ikna olacak mı? ■ **İHSAN A.**

Ölü balıktan yakıt olur mu demeyin...

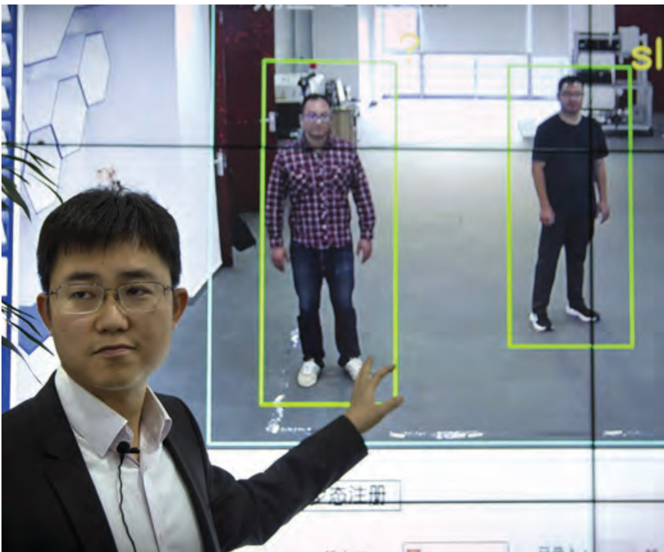
Çevreci çözümler bir başka!

Söz konusu araçlar olunca elektrikliler fosil yakıta karşı kıyaslarını duymaya fazlaca alışkınız. Ama ölmüş balıkla gemi yakıtı yapmak? Valla garip ama var böyle bir şey. Üstelik ilk duyduğunuzda kulağınıza ne kadar saçma gelirse gelsin, okudukça akla iyice yatan enteresan bir çözüm olmuş bu.

Böyle değişik bir yöntemi akıl eden Norveç menşeili Hurtigruten isimli bir gemi turu şirketi. Şirket organik atıkların havasız ortamda fermantasyonu sonucu oluşan biyogazı sıvılaştırarak yakıt haline getirmeyi düşünüyor. Burada da tahmin edebileceğiniz üzere, kullanılacak ana organik atığımız balık ölüleri olacak. Norveç'te balıkçılığın epey büyük bir sektör olduğu ve şirketlerin bu yolla çok iri miktarlarda balık ölüsüne anında ulaşılabilecekleri düşünüldüğünde hem uygulanabilirlik hem de çevrecilik adına oldukça akıllıca olmuş.

Huntigruten'in CEO'su Daniel Skjeldam, Kuzey ülkelerinin balık rezervlerine göndermede bulunarak diğer rakip şirketleri de benzer yöntemleri uygulamaya çağırmış. Valla ne diyelim, rekabet hep böyle tatlı ve çevreci olsa keşke! ■ **İHSAN A.**





Yürüyüş tanıma teknolojisi

Bugün Çin'de yarın tüm dünyada

Gün geçmiyor ki Çin'den egzantirik teknoloji haberleri duymayalım. Watrix firmasının geliştirdiği sistemle insanları yürüyüşünden tanımlamanın temelleri atılıyor. 50 metreye kadar olan uzaklıktan videodaki kişinin silüeti ayrıştırılarak hareket yapısı inceleniyor. Henüz gerçek zamanlı olmadığı, programa yüklenen 1 saatlik videodan 10 dakika içerisinde sonuç alındığı birazcık hayal kırıklığı gibi dursa da %94 başarı yüzdesi dikkate alınacak bir oran.

İsrail, Amerika ve Japonya'da benzer çalışmalar yapılsa da bunu ürünleştirme konusunda en ciddi adımı Watrix atmış gibi görünüyor. 2013 yılında Osaka Üniversitesi ile Japonya Ulusal Polis Departmanı pilot bölgede yürüyüş tanıma sistemi üzerine çalışmalarda bulunmuş. İddia edildiği gibi herkesin kendine has bir yürüyüşü olduğunu hiç düşünmemiştim. Çalışmalar başarıyla devam ederse kişileri yakalamak için yüksek çözünürlüklü videolara ihtiyaç kalmayabilir. ■ **ARES**



Kuantum bilgisayarlar ortalığı karıştıracak

Blok zinciri riskte

Çıktığı ilk günden beri güvenlik seviyesiyle övünülen blok zinciri teknolojisi sağlam bir kayaya toslamış gibi görünüyor. Tek merkez otorite yerine kullanıcıların kimlik doğrulama sistemleri tercih edildiği için daha güvenli bulunsa da yakın zamanda yayınlanan bir makalede kuantum bilgisayarların rahatlıkla blok zinciri kodunu çözebileceği belirtiliyor.

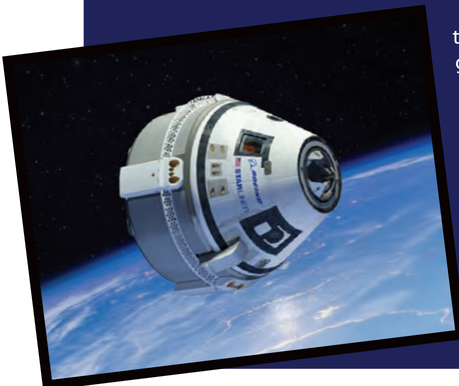
Klasik bilgisayarların bütün veriyi 1 ve 0 değerleriyle tanımladığı bilgisine karşılık, kuantum bilgisayarların 1 ve 0 arasında farklı değerlerde alabilmesi, durumu biraz eğlenceli hale getiriyor. Atomaltı parçacıklarının yarattığı mucizenin yapay zekâ, kimyasal modelleme ya da birçok kompleks hesaplama gerektiren konularda sağlayacağı kolaylık teknolojinin hızla ilerlemesini sağlıyor. Bununla birlikte kriptografi gibi güvenlik temelinde yer alan konularda da hızlı çözümlere ulaşmak, günümüz bilgisayarlarıyla çözülemeyen birçok şifreleme sisteminin hızlıca işlevsiz hale gelmesine yol açıyor. Henüz o noktada olunmasa da araştırmadan anladığımız kadarıyla böyle bir teknolojiden çok da uzakta değiliz. ■ ARES

NASA'nın bastığı yerde ot bitmez

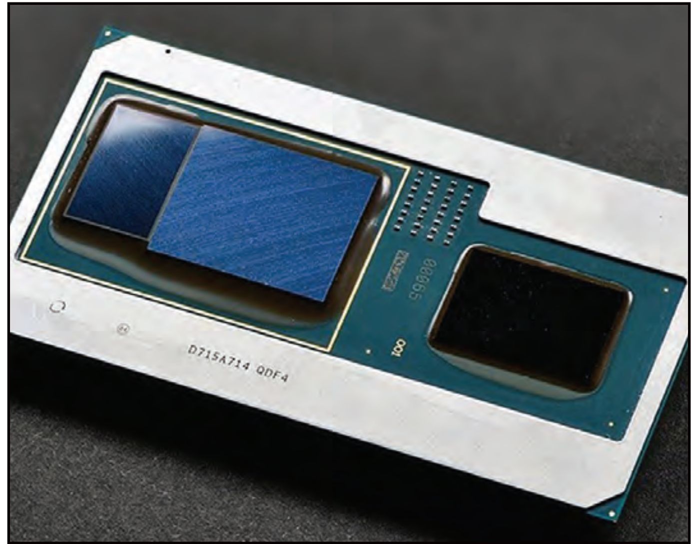
SpaceX ve Boeing'e güvenlik incelemeleri

Geçtiğimiz günlerde bir internet yayınında Elon Musk'ın keyifle viski yudumladığına ve marihuana kullandığına tanıklık etmiştik hatırlarsanız. Bu görüntülere dair sosyal medyada birçok farklı yorum yapıldı ama en nihayetinde adamın kendi hayat tarzıyla ilgili bir olaydı bu. Zaten Amerika'da artık pek çok eyalette keyif amaçlı marihuana tüketmenin yasal hale geldiğini de düşünürsek, ortada suçu teşvik etme gibi bir durum da yok pek. Hatta SpaceX'in bulunduğu Kaliforniya eyaleti de bu sözünü ettiğim eyaletlerden.

Şimdi arka planını bu videonun oluşturduğu haber konumuza gelelim: Musk'ın SpaceX'i ve Boeing, NASA'nın astronotlarını Uluslararası Uzay Üssü'ne göndermek için kurumla sözleşme imzalamıştı. NASA da "astronotlarımızın güvenliği her şeyden önce gelir" şiarıyla iki şirketin gerekli güvenlik önlemlerini alıp almadıklarını denetlemeye karar vermiş. Aslında her şey ilk bakışta normal gibi dursa da kazın ayağı pek öyle değilmiş. Sürecin içindeki üç ayrı kişi Washington Post gazetesine incelemelere Musk'ın söz konusu videosunun sebep olduğunu açıkladı. Söylediklerine göre ajansın bazı önde gelenleri Musk'ın davranışından fazlaca irrite olmuş. Öte yandan NASA sözcüsü Bob Jacobs'ın araştırmaları neyin tetiklediğiyle ilgili yorum yapmaktan kaçınması da ayrı dikkat çekiciydi.



SpaceX'in uzay seyahatini çok daha az maliyetle gerçekleştirmek adına başardıkları ortada. Sanki bizim de pek yabancısı olmadığımız bir hayat tarzına karışma alışkanlığının, bilimsel ilerlemeyi ikincil hale getirmesi gibi bir durum var burada. Umarım yanılıyorumdur. ■ İHSAN A.



Intel'den yeni nesil ekran kartı geliyor

Eski kartları gibi olmayacak

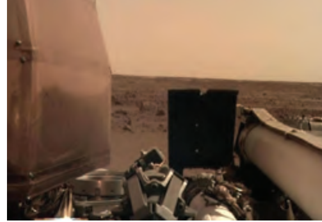
Piyasadaki en büyük oyunculardan biri olarak Intel'in farklı alanlarda uygun fırsatları kollaması kadar doğal bir şey yok. Birkaç yıldır çeşitli dedikoduların döndüğü, AMD ve Radeon firmalarından yüksek profilli personel transferiyle dedikoduların güçlendiği dönemlerde sessiz kalan Intel bu sefer bombayı patlatıyor: Yarıiletken teknolojisi temeline dayalı ürettiği elektronik cihaz gamına kendi ekran kartını eklemeye hazırlanıyor. Nvidia ve AMD'nin aslan payını bölüşerek rahatça at koşturdukları bir dönemde yeni mimari yapısıyla ilk ürününü 2020 yılında piyasaya çıkarmayı planlayan Intel, tümleşik ekran kartlarının yanına çıkaracağı ürünle ortalığı karıştırmaya geliyor.

Son yapılan donanım anketine göre Steam kullanıcılarının %10'u Intel tümleşik grafiklerini kullanıyor. Ciddi sistem gereksinimi gerektiren oyunlar dışında birçok oyunu çalıştıran ve son yıllarda yaptığı optimizasyon güncellemeleriyle kullanıcılarını mutlu eden Intel, çıkaracağı ekran kartına ilk günden itibaren destek vereceğini ve optimizasyon konusunda aktif olacaklarını belirtti. Hedefleri oyun ve yapay zekâ alanında lider konuma gelmek. Rekabetin biz kullanıcılara yaraması gerekirken bunu bir türlü yaşayamasak da belki bu sefer kazanan taraf biz oluruz. Heyecanla bekliyoruz. ■ ARES

InSight Mars'a iniş yaptı!

Dolaşmayı seven bir tip değil

NASA'nın geliştirdiği uzay aracı InSight, Mars'a güvenli bir şekilde iniş yaptı. Curiosity ve Opportunity sonrası gönderilen ilk uzay aracıyla kızıl gezegenin hem yüzeyi hem de yeraltı yapısıyla ilgili detaylı bilgilerin edinilmesi öngörülüyor. Görev süresince aynı yerde duracak olması ilginç gelse de, gezegenin çekirdeği, yeraltı ısısı, katmanları ve yeryüzündeki görselleriyle bilim insanlarına bilgi gönderecek. İlk defa Mars'ın çekirdeği hakkında bilgi edinecek olmamız heyecan verici, güneş sistemimiz hakkında yeni bilgilere ulaşacağımızı düşünebiliriz. Detaylı çekilen ilk fotoğraf ne kadar da korkutucu değil mi? ■ ARES





Kötü çocuk Bitcoin

O bilgisayarlar havayla çalışıyor

Sanayi Devrimi sonrası gelinen noktada sıcaklığın yükselmesi nedeniyle küresel ısınma tanımını fazlaca duyuyoruz. Küresel ısınma sonucunda ani iklim değişiklikleri ya da çeşitli doğa olaylarının artış gösterdiği bu dönemde araştırmacılar artık sınırlarda gezindiğimizi, 1,5°C derecelik bir artışın bile felaketlere yol açacağını belirtiyorlar. Blok zinciri teknolojisinin bir ürünü olan Bitcoin aynı hızda ilgi görmeye devam eder, hatta öngörüldüğü gibi kredi kartı, ödeme sistemleri ve benzeri alanlarda kullanılmaya başlarsa madalyonun öteki yüzü pek de güzel durmuyor. En yavaş adaptasyon hızıyla hesaplandığında 2040 yılında sadece Bitcoin işlemleri nedeniyle Dünya sıcaklığının 2°C artması söz konusu.

Kompleks yapıda bir matematik problemini çözmeye çalışan ultra güçlü bilgisayarların uzun süreler boyunca durmadan çalışması sonucu enerji tüketimi ve ortaya çıkan ısı korkutucu boyutlarda. Gelişmiş teknolojilerin herhangi bir konuda yararının yanı sıra karbon ayak izi açısından değerlendirilmesinin önemi bu noktada ortaya çıkıyor. Bu nedenle hemen Bitcoin çalışmalarınızı durduruyor ve elinizdeki Bitcoin tutarını bana göndererek... ■ ARES

Yaban hayatın sonu mu?

Sadece %23

Yukarıdaki oran dünyada el değmemiş, yaban hayatın kendi tıkırında aktığı son kalan kara ve deniz alanlarını anlatıyor. Epey korkunç düşüklükte bir rakam aslında. Zira gezegenin kalan %77'lik dilimini artan sanayi faaliyetlerimizle "ehlileştirmiş" vaziyetteyiz. Gene de elimizde kalan bu son bakir toprakları baltalardan korumanın fırsatları da olabilirmiş. Açıklayayım…

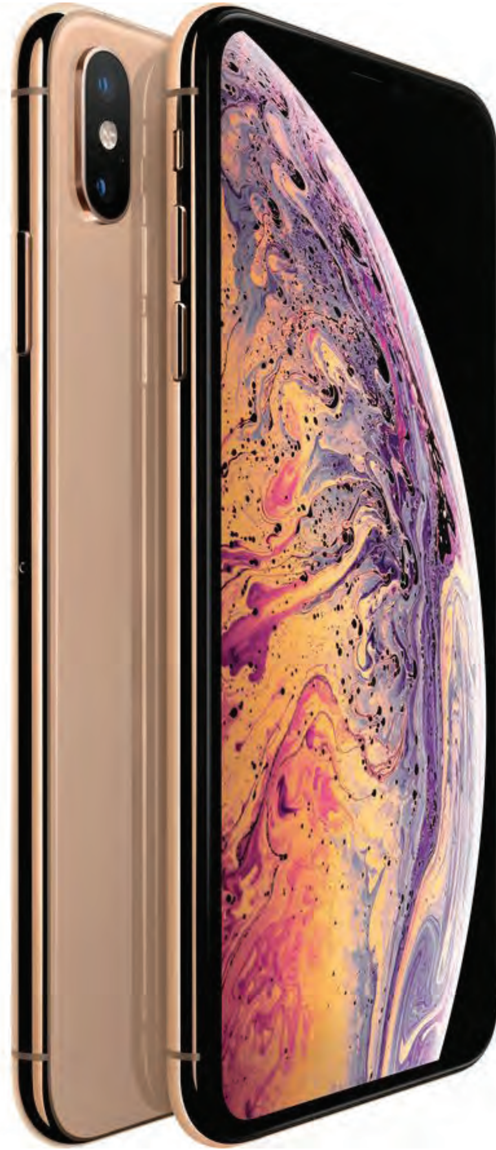
Ekim ayının sonlarında Nature dergisinde yayınlanan bir makaleden aktarıyorum ilk paragraftaki tabloyu. Araştırmanın içerisindeki bilim insanları bir alanın el değmemiş olduğunu tanımlarken, insan ayak izine göre orada endüstriyel faaliyet olup olmamasını değerlendiriyor. İnsan ayak izi denen kavram da gezegenin doğal kaynaklarının ihtiyacımıza oranla ne kadarını kullandığımızı ölçmeye yarıyor. Üstelik yaban hayatın olduğu alanları kaybetmek sadece biyoçeşitlilik açısından değil, aynı zamanda iklim değişikliği bakımından da hayati önem arz etmekte. Şimdi burada küresel ısınmanın yaratacağı potansiyel yıkım senaryolarını tekrarlayacak halim yok elbette; ancak bu tarz alanların büyük miktarda karbonu tuttuğunu ve bir nevi geleceğimiz açısından tampon bölge görevi gördüğünün altını çizeyim. Aslında şöyle bir avantajlı sayılabilecek durum var. Bu %23'lük dilimin %70'e yakınını sadece beş ülke (Rusya, Avustralya, ABD, Kanada ve Brezilya) topraklarında barındırıyor. Bu da bundan sonrası için umut vadediyor aslında, beşini ikna edelim yeter. ■ İHSAN A.



Yeni yıldız sistemi: Fırıldak

Yıldızlar nasıl ölür?

Uluslararası bilim insanlarından oluşan bir araştırma takımı yeni ve devasa bir yıldız sistemi keşfetti. Dünyadan yaklaşık 8000 ışık yılı uzakta bulunan sistem, tozla çevrili fırıldak görüntüsüne sahip. Garip bir yavaşlıkta hareket etmesiyse günümüzde ortaya atılan yıldız ölüm teorilerinin eksik olduğunu düşündürüyor. Böyle bir sistemin galaksimizde olmasını beklemek bir yana bu kadar parlak olmasına rağmen çok daha önce keşfedilmemesi araştırmacıları şaşırtmış. "Bizim galaksimizdeki türünün tek örneği" tanımlaması bile heyecanlanmaya yeterken büyük yıldızların nasıl yok olduğuna dair teorilere karşı bilgileri ortaya çıkarması keşfi daha da önemli kılıyor. ■ ARES



IPHONE XS MAX

Bir devin çöküşü

Bundan 11 sene önce Steve Jobs "telefonu yeniden keşfettiklerini" müjdeleyip hepimizin hayatını sonsuza dek değiştirirken, söylediği çok çarpıcı bir şey vardı: "iPhone diğer tüm telefonların beş sene ilerisinde". Hiç unutamadığım bir andır, teknoloji meraklılarının çoğu da bu cesur ve tam da on ikiden vuran iddiayı hatırlar. Ama çoğumuzun unuttuğu şey bunu söylerken Job'sun donanımdan, tasarımdan, teknolojiden, arayüz ve kullanışlılıktan bahsetmediği. Steve Jobs tam olarak hangi konuda beş sene ilerideyiz demişti hatırlıyor musunuz?

Şimdi Apple'a ve iPhone'a bakıyorum ve kendime şu ilkokul matematik problemini sormadan edemiyorum. On bir sene önce, beş sene önde olan bir firma, bugün "YAZILIM" konusunda rakiplerinin iki sene gerisine düşmüşse, acaba kaç senedir yerinde saymaktadır? İlginçtir bu sorunun cevabı "Steve Jobs aramızdan ayrıldığından beri", dileyen matematiğini yapsın.

iPhone ilk duyurulduğunda Jobs'un sahnede tek tek ve uzun uzun tanıttığı altı uygulama vardı, Müzik, Eposta, Web tarayıcı, Telefon, Harita ve Fotoğraf. Bana söyleyin lütfen bunların hangisinde son beş senede kayda değer bir gelişme oldu ve hangisi Google'ın uygulamalarıyla yarışabilir. Hadi bunlar tarih oldu diyelim, Alexa veya Duplex/Assitant'la kıyaslayıp Siri'ye on üzerinden not versek iki veya üçü görebilir mi? Ben üç teknolojiyi de günlük hayatımda kullanıyorum ve direkt Siri'nin notunu vereyim: MANKAFA.

İsterseniz kamera özelliklerine ve yazılımlarına bakalım veya AR/VR gibi yüksek teknolojilere, bulut yazılımlarına, widget sistemlerine, akıllı ev entegrasyonlarına. Apple bütün bu konularda Amazon ve Google'ın fersah fersah gerisinde. Bugün iPhone'u kullanılır kılmak için bir dolu Google yazılımı yüklemeniz gerekiyor ama o zaman bile Android'deki doğal deneyimi alamıyorsunuz. Google Assitant'ı iPhone'un widget'larına ekleyemesem evdeki ışıkları açıp kapayamayacağım.

Bir zamanlar iOS bizim için güvenilir işletim sisteminin kalesiydi ve Android'in sıkıntılarıyla dalga geçerdik. Ama iPhone XS Max'i 30 gündür kullanıyorum en az 5-6 kere kilitlendiği için hard reset atmam gerekti.



KÜNYE

4G LTE destekli iOS telefon, 6.5" ekran, 64–512 GB depolama, A12 Bionic sistem, 4 GB bellek, 7 MP ön ve 12 MP çift arka kamera, Face ID, Wi wireless charging

FİYATI: 10.799 TL – 13.999 TL

YILLARIN APPLE'CISINI BÖYLE KONUŞTURDUNUZ YA, HELAL OLSUN...

Tersine kitlenmediği gününü göremediğimiz Android'se çatır çatır çalışır hale geldi.

Ben yıllardır her nesilde iOS tercih etmiş bir teknoloji meraklısıyım. Şu an beşinci iPhone ve üçüncü iPad'imi kullanıyorum ve ilk defa Android kullanmadığım için bir şeyleri kaçırdığımı hissediyorum. İşin üzücü yanı ne biliyor musunuz? Apple ne bunun farkında ne de bunlar Apple'ın umurunda. İlk iPhone'un duyurulduğu gün Nokia'ya "Haha bizimle rekabet mi edeceklermiş?" dedirten kendini beğenmişlik bugün CEO'sundan mağaza çalışanına bütün Apple'ı sarmış durumda.

Bütün bunları bir yana koyup 30 gündür kullandığım iPhone XS Max hakkında konuşacak olursam söylenebilecek tek bir şey var. Bu ürüne 13.999 Türk lirası fiyat istemek için Apple Türkiye'deki herkesin kafayı yemiş olması lazım. Siz insanlarla dalga mı geçiyorsunuz?

Gerçekten ne bahsedeyim ki özelliklerinden falan? Hızlı şarjı varmış mı diyeyim? Kutusundan adaptörü bile çıkmıyor aletin, hızlı şarj ettirebilmek için 530 TL üzerine aksesuar almanız lazım. Ya da kablosuz şarj özelliğinden mi bahsedeyim? Çalışması için arka yüzü cam olmak zorunda ve o camı kırarsanız Apple sizden 6.500 TL alacak tamir etmek için.

Bu telefonun hangi "iyi bir donanım" özelliğinden bahsedersem bahsedeyim ya saçma sapan fiyatının gölgesinde kalacak, ya da geri kalmış zayıf yazılımının. Günün sonunda gelip bir soruya takılacağım: Bu Galaxy Note 9'un veya Huawei Mate 20 Pro'unun iki misli edecek bir cihaz mıdır? Azıcık aklı başında birinin bu soruya evet demesi mümkün mü?

Şimdi tek bir tesellim var, ben bu cihazın 256 GB'lığını Los Angeles'tan 1.345 dolara aldım, yani 7.000 TL'den az verdim, çok büyük külfete girmedim ama hissetmişsinizdir halen de pişmanım. İnanın istiyorum ki kimse, hele Türkiye'de aynı hisse düşmesin, çünkü aynı ürünün Türkiye fiyatı tam 12.100 TL. İnanmayan açıp baksın, yazı ile on iki bin yüz Türk lirası. Varsayalım ki dünyanın en zenginisin, çok yazılımla falan da işin yok, en iyisi neyse dert etmeden onu alacaksın. O zaman bile... Çok hayranı olsan bile... Apple'ın seni ve senin halkını salak yerine koyup, ürünü kendi insanına sattığının 5.100 TL fazlasına satıyor olmasını hazmedebilecek misin?

Neyse uzatmayalım, en dev teknoloji markasından göz kamaştıran bir telefon olmuş iPhone XS Max. Haaa... Ama unutmayın Osmanlı da çökmeden sadece elli sene önce Dolmabahçe'yi yapmıştı. ■ **TUĞBEK**

ACER PREDATOR XB1

İdeal oyuncu monitörü

Oyuncular için ekran boyutları her geçen sene biraz daha büyüyor. Üç beş sene önce lüks olarak gördüğümüz 27" monitörler artık standart hale geldi ve fiyatları 1.000 TL'nin altına düştü. Ama her donanım gibi ucuz etin yahnisi çok hoş olmuyor ve sadece büyük bir monitör almak oyun zevkini kurtarmıyor.

Bu açıdan bakınca Predator XB1, gerçekten oyun monitörü için ideal örnek model. Her şeyden önce doğru çözünürlükte, yani WQHD (2560x1440). Eğer 4K olsa sistemi zorlar ve arayüzleri ufaltır, FullHD olsa az kalır, WQHD ise 27" için tercih etmeniz gereken çözünürlük. Ardından 4ms GTG tepki süresi var, bu da oyunlarda görüntünün lag yapmadığı anlamına geliyor. Zaten oyuncu monitörlerini TV'lerden ayıran önemli özelliklerden biri bu.

DisplayPort girişi var ve 165 Hz'e kadar (ki ideali 144 Hz) tazeleme oranlarını destekliyor. Yıl olmuş 2018 halen HDMI kullanmayalım artık ama XB1'de olduğu gibi HDMI portu da bulunsun, konsol falan bağlamak isteyebiliriz. 350 Nit parlaklık, 1,000:1 kontrast, 178 derece görüş açısı, bu monitör istediğimiz bütün özellikleri tutturuyor.

Hepsinin üzerine bir de Nvidia G-Sync ekleyince XB1 iyi bir oyuncu monitöründen beklediğimiz tüm özellikleri karşılamış oluyor. Ama ekran kartınız Radeon'sa bu ürünü tercih etmeyin çünkü aynı özelliklere sahip ama Freesync destekli bir monitörü daha ucuza bulabilirsiniz.

Ürünün biraz daha iyi olabilirmiş dediğimiz özelliği pek kullanışlı olmayan menüleri oldu. Her işinizi çözüyor ama daha kullanışlı ve sezgisel çok örnek gördük. Belki ikinci bir nokta da zayıf hoparlörleri olabilir, hiç yoktan iyidir ama 2W yerine 5-10W arası bir şey daha çok yakışırdı. Bu detayları geçerseniz XB1 ders niteliğinde bir oyuncu monitörü. ■ **TUĞBEK**

KÜNYE

27" WQHD IPS LCD Monitör, 2560x1440 çözünürlük, 4ms GTG tepki süresi, G-Sync desteği

FİYAT: 3.350 TL





OCULUS GO

Geniş kitleler VR mı oynarmış?

Yıllardır konuşula konuşula bitmese de bu VR'ın halen kimsenin hayatına girdiği yok. Bizim gibi üç beş teknoloji delisi dışında kimse de gidip Rift'miş, Vive'mış, kullanması eziyet cihazlara dünya para yatırım yapmaz. Oculus da bunu fark etmiş olmalı ki şöyle ucuz, rahat kullanılan ama kaliteli bir VR başlığı üreteyim demiş. Sonuç hem çok başarılı hem de fiyasko.

İşin başarılı kısmı Oculus Go cidden bugüne kadar üretilmiş en sorunsuz, pratik ve muhtemelen en kaliteli VR ürünü. Üretimi yapan Xiaomi'nin hakkını vermek gerek. Bilgisayara veya telefona bağlamıyorsunuz, kafanızda hafif ve rahat, çözünürlüğü hiç fena değil.

Ama cihazın çekirdek teknolojisine bakınca işin fiyasko kısmı ufukta beliriyor. Her şeyden önce Snapdragon 821 işlemcisi iki nesil geriden geliyor ve performansının ciddiye alınabilecek VR oyunlarına yetmesi mümkün değil. Mesela bir Arizona Sunshine hayal etmeyin. Zaten cihaz Rift ve Vive'daki 6 uzam yerine sadece 3 uzam desteklediği için bugüne dek popüler olmuş Beat Saber veya SuperHot gibi oyunların çalışması teknik olarak mümkün değil.

Peki Go'yla ne yapabiliyorsunuz? Birtakım 3D çizgi filmler, deneyim uygulamaları, ancak küçük çocukları kandıracak seviyede oyunlar… Oculus'un anlamadığı şu ki biz sanal gerçekliği geniş kitlelere yayalım derken ilkokul çocuklarını veya emekli anne babaları kastetmiyoruz, bu kitleler zaten 250$ da vermez VR cihazına. Düzgün içeriği olan, pratik ve uygun fiyatlı bir sanal gerçekliği seve seve alacak yüz milyonlarca oyuncu var. Ama ne yazık ki Oculus Go bunların bir tanesini bile mutlu edecek deneyimi veremiyor. ■ **TUĞBEK**

KÜNYE

3 uzamda hareketli sanal gerçeklik başlığı, Snapdragon 821 sistem, 2560x1440 çözünürlük, 64 GB depolama

250 $ (Vergi hariç, ABD)

<HTML>
<HEAD>
<TITLE>LOG.COM.TR</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
...
</BODY>
</HTML>

Dövizdeki düşüş neyse ki bu ay da devam etti. Öte yandan ilk iki sisteme biraz dokunmak zorunda kaldım stoklardaki değişimler nedeniyle. Bunun sonucunda Ekonomik sistemimizde biraz deneysel takılarak ilk APU'lu sistemimizi yapmış olduk, vatana millete hayırlı olsun. Bundan başka spot ışıklarını Yüksek Bütçe'ye kaydırarak, Nvidia'nın son bombası RTX 2080'li sistemimizi müjdelemek isterim. Tekrar ve tekrar sistemlerle ilgili duygu, düşünce ve önerilerinizi bana mail yoluyla ulaştırmanızı dilerim. ■ İHSAN A.





SEÇENEK 1: EKONOMİK

	İŞLEMCİ/APU	ANA KART
	AMD ATHLON 200GE 3.2GHZ	A320M PRO-VH PLUS AMD A320
	353 TL	372 TL
BELLEK	**HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
DDR4-2400MHZ C15 8GB (15-15-15)	500GB 7200RPM 32MB SATA 6.0GB/S HDD	500W 80+ EU KUTUSUZ
490 TL	254 TL	273 TL
TOPLAM: 1.342 TL		

SEÇENEK 2: FİYAT / PERFORMANS

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
2GB GTX1050, PCI-E16 3.0, 2GB/128BIT GDDR5	AMD RYZEN 3 1200 3.1GHZ-3.4GHZ	B350M PRO-VD PLUS
956 TL	711 TL	481 TL
BELLEK	**HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
DDR4-2400MHZ C15 8GB (1X8GB) (15-15-15) 1.2V	500GB 7200RPM 32MB SATA 6.0GB/S	500W 80+ EU KUTUSUZ
490 TL	254 TL	273 TL
TOPLAM: 3.165 TL		

SEÇENEK 3: ÜST-ORTA

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
6G GTX1060, PCI-E16 3.0, 6GB/192BIT GDDR5	AMD RYZEN 5 2600 3.4GHZ-3.9GHZ	B350M MORTAR ARCTIC
2.477 TL	1.338 TL	686 TL
BELLEK	**HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
DDR4-2400MHZ C14 16GB (2X8GB) DUAL (14-16-16-31) 1.2V	1TB 7200RPM 64MB SATA 6.0GB/S	650W 80+ EU
1.012 TL	272 TL	427 TL
TOPLAM: 6.212 TL		

SEÇENEK 4: YÜKSEK

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
8GB RTX2080, PCI-E16 3.0, 8GB / 256BIT GDDR6	INTEL CORE I7-8700K COFFEE LAKE 3.70GHZ-4.70GHZ	Z370-A
5.916 TL	2.793 TL	1.241 TL
BELLEK	**SSD/HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
DDR4-3200MHZ C16 16GB (2X8GB) DUAL (16-18-18) 1.35V	SSD: 120GB SSD SATA 6.0GB/S (SATA3), 545MB/S HDD: 3TB 5400RPM 64MB SATA 6.0GB/S	750W 80+ GOLD
887 TL	186 / 602 TL	745 TL
TOPLAM: 12.307 TL		

PIXEL



Piksel Günlükleri

Gelmeyen Striker

Lütfen bana kızmayın ama oldum olası atari salonlarında oyunlara ve karakterlere takılan isimlere kıl olmuşumdur. Aynı şekilde oyunların ara sahnelerinin tuş dövülerek hızla geçilmesine de. Oyunun kendisine saygısızlık, ya da bilerek ve isteyerek öğrenmeme çabası gibi gelmiştir bana hep, ne bileyim.

Yıl yanlış hatırlamıyorsam 2001 olsa gerek. Bursa'da hafta sonları birkaç jeton alıp takıldığım, son demlerini yaşayan bir atari salonu vardı. Ben de The King of Fighters '99 makinesini boş görünce jeton attım ve oynamaya başladım. Tabii bu yalnızlığım uzun sürmedi ve kısa süre sonra hemen yanıma birisi girdi. Bilirsiniz, salonlarda racon böyle işler, hayatta tek başınıza oyun oynayamazsınız. Zaten tipten belli, at hırsızı kılıklı, buranın müdavimi bir tip. Neyse, karakterleri seçtik ve karakterlerin sırasını seçtiğimiz ekrana geldik. Oynayan arkadaşlar bilirler, KoF 99'da takım için 3 kişiyi seçip bir kişiyi de striker yaparsınız. Fakat baktım bu eleman o ekranda tuşları dövüyor, belli ki ekranda yazan A-B-C-D butonlarının ne anlama geldiğini bilmiyor. Bir de üzerine beni gıcık edecek şekilde dövüş öncesi ekranlarını da geçince tamam dedim, yerim ben bu herifi.

Dövüşümüz kıran kırana geçiyor fakat ben bir adım öndeyim. Neden bir adım öndeyim, çünkü ne zaman beni sıkıştıracak olsa Büyük Yumruk + Küçük Tekme kombinasyonuna basarak çağırıyorum striker'ı, bölüyorum kombosunu ve bu da deli oluyor. Zira belli ki bilmiyor bu kombinasyonu, sanıyor bu striker'lar öyle rastgele geliyor. Nihayetinde maç benim üstünlüğümde sona erince de bildiğin sinirden haykırıyor:

"YA SENİN ADAMIN HABİRE GELİYOR, BENİMKİSİ BİR TÜRLÜ GELMİYOR!!!" (Bunu bir de İbrahim Tatlıses gibi söylediğini düşünün).

"Ya işte" diyorum içimden, o tuş döve döve geçtiğin ekranları bir kez bile okumaya çalışsaydın belki sen de kazanabilirdin... ■ EMRE S.

PIXEL YAZITLARI

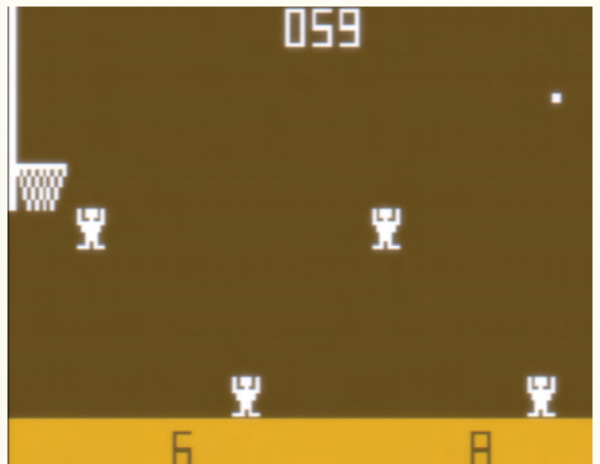
İLK SPRITE GRAFİKLİ OYUN

Ve daha birçok ilk

Sprite grafikleri kullanan ilk oyun, 1974 yılında Taito tarafından atari salonları için üretilen Basketball oyunu oldu arkadaşlar. Oyunun adı garibinize gitmesin, o yıllarda oyunun türü neyse adı da o olurdu genelde, öyle pek cafcaflı isimleri olmazdı. O zamanlar sprite grafikler tek düzlem olarak kullanılıyor ve birbirinden bağımsız parçalar olarak hareket edemiyordu fakat Taito inanılmaz devrimsel bir hareketle bunu başarmıştı. Oynanışı Pong'u andıran oyunda her iki takımda da sprite grafiklerden oluşan ikişer oyuncu yer alıyor, hepsi birbirinden bağımsız olarak hareket ediyor ve paslaşabiliyordu ki bu da o zamana değin görülmemiş bir olaydı. Tabii sprite grafik, vektör grafiklere oranla yapımcıların çok daha fazla detay çalışabilmesi anlamına geliyordu. Zaman içinde de üçüncü boyuta geçişe kadar da neredeyse bütün oyunların temelini oluşturacaktı bu yeni prensip.

Ne var ki şimdi için hayli ilkel sayılabilecek olan Basketball aynı zamanda pek çok başka ilki de başarmıştı. İnanması güç gelebilir ama insan figürleri içeren ilk oyun da gene Basketball olmuştu mesela, keza oyun dünyası o dönemlerde ağırlıklı olarak uzay savaşlarıyla meşguldü. Aynı şekilde ilk basketbol oyunu olmasının yanı sıra ilk takım sporu oyunu olma özelliklerini de taşıyordu. Japon oyuncular arasında oldukça ilgi çekince de Amerika'ya ithal edilen ilk Japon oyunu unvanını da kazanıyordu TV Basketball adı altında.

Midway tarafından Amerika'ya getirilen kabin 1400 adet kadar sattı ki o dönem için gayet iyi bir rakamdı bu. Zaten oyun başarısı sonucu General Instrument'a da port edildi ki bir denemek istiyorsanız bu sürümüne bir göz atabilirsiniz emulatörler vasıtasıyla. Tabii oyunun asıl olayı yakaladığı satış başarısı değil sprite grafik kavramını oyun dünyasına kazandırmak oldu kuşkusuz. Yoksa hâlâ vektör grafikler kullandığımızı bir düşünsenize? ■ EMRE S.







GameCube

Nintendo kendisiyle savaşırken

Üçüncü ve dördüncü konsol neslini parmağında oynatan Nintendo beşinci nesilde Playstation'ın karşısında pek tutunamamıştı. 2000'lerin başında Nintendo'nun bir sonraki nesle bomba gibi gireceği, Dolphin kod adı altında çok güçlü bir konsol hazırladığı konuşuluyordu. Ama kimse bilmiyordu ki Nintendo'nun kafası herkesten daha çok karışıktı.

Bir fiyasko sayılmaz GameCube, donanım olarak iyi, çıkan oyun sayısı iyi, 22 milyonluk satış fena değil. Ama başarı hikâyesi olmaktan da çok uzak öte yandan, bir önceki nesilde kendisinden 70 milyon daha fazla ünite satmış rakibi Sony, PS2'yle bu kez 120 milyon daha fazla ünite satmayı başarmıştı. Hatta "Amerikanlar konsoldan ne anlar?" gözüyle bakılan Microsoft da piyasaya iyi bir giriş yapmış ve Nintendo'yu az farkla da olsa geçmişti.

Bir önceki nesildeki konsolu Nintendo 64'te yaptığı bazı hatalardan ders çıkardı aslında Nintendo. Mesela N64'ün o acayip şekilli kontrol cihazına benzer bir şey değil de çok daha kullanışlı bir kontrol cihazı koydu ortaya. Ayrıca nihayet inadı bırakıp kartuştan da vazgeçti ve DVD'ye geçiş yaptı. Ancak işte belki de Nintendo'nun en büyük hatası geçmişte iyi yapamadığı şeyleri iyi yapmaya odaklanmak, gözlerini geleceğe bir türlü çevirememekti.

Örneğin en basitinden PS2 ve Xbox online oyunların geleceğini görmüş ve bu konuya yatırım yapmışlardı. İlk Xbox'ın başarısının en büyük payının Halo etrafında oluşturduğu online topluluğa bağlamak bile mümkün. GameCube'de de online oynama imkânı vardı ancak Nintendo bu işe eğilmeyince, online hizmet verme işini direkt yapımcılara bırakınca çok gerilerde kaldı. Veya evet Gamecube DVD'ye geçmişti ancak korsana karşı bir önlem olarak DVD'leri normal DVD değildi, daha küçük boyuttaydı, bu da birçok oyunun birden fazla diskle çıkmasına, dolayısıyla yapımcılar için maliyetin artmasına neden oluyordu. PS2'nin inanılmaz başarısının en büyük sebeplerinden birinin de konsolun aynı zamanda nispeten uygun fiyatlı bir DVD oynatıcı olarak görülmesi olduğunu da not edeyim. Bunların dışında GameCube'un çıkışının yazılım geliştirmedeki gecikme nedeniyle sarkmasının, PS2'den bir yıl sonra piyasaya sürülmesinin ve çıktığında onu destekleyecek büyük bir Mario oyununun olmamasının da etkisi yadsınamaz.

Ancak bahsettiğim geleceğe odaklanamama, oyuncu trendlerini okuyamama mevzusu kendini en fazla direkt oyunlara olan yaklaşımda belli etti. Bir Nintendo yöneticisinin şöyle bir şey söylediği rivayet edilir (kesin değil böyle bir şey söylendiği ama söylenmemiş bile olsa mentalitenin iyi bir göstergesi): "Tüketiciler artık eğlenmek istemiyor, sadece insan öldürmek istiyorlar… HD olarak."

Nintendo oyuncu kitlenin genişlediğini ve çeşitlendiğini görmek istemiyordu, konsolunu aile dostu oyunlarla doldurmaya ve konsol tasarımını oyuncak gibi yapmaya devam ediyordu. Zamanla bu duruşu yumuşadı ancak bu konuda yapılanlar hem kısıtlıydı hem de çok geçti.

Nintendo'nun bu duruşu esneterek de olsa koruması normalde firmanın batışı anlamına gelebilirdi. Nintendo oyun dünyasına meydan okumuştu bir nevi ve bu da hem N64'ten hem de GameCube'dan beklediklerini alamamalarına sebep olmuştu. Ancak bu meydan okumadan vazgeçmediler ve ardından Wii'yle akla hayale gelmeyecek bir başarı yakaladılar. Böylece de bugün bildiğimiz, rakipleri kadar güçlü konsol yapmaya kasmayan, kendince takılan ve yine de şahane oyunlar yapan Nintendo doğmuş oldu bir nevi. Kalın kafalılığın yaratıcılık ve kararlılıkla iyi sonuçlar ortaya koyabildiğinin hikâyesidir Nintendo'nunki bir nevi ve GameCube da kalın kafalılığın yaratıcılık ve kararlılıkla birleşmeyince pek de işe yaramayabileceğinin bir kanıtı sayılabilir.

Ha dediğim gibi, GameCube yine de hüsran değil. 22 milyon satmış; Mario Sunshine, Metroid Prime, Zelda: Twilight Princess, Resident Evil 4, Smash Bros Melee gibi oyunları olan konsola hüsran diyeni de döverler. ■ **ÖMER**



TANK İÇİN BİRİNÇ!

NOYAN AKATLI

BATTLEFIELD 1942

Belleğimde yer etmiş çok sayıda anıya sahip bir oyun *BF 1942*, hangisinden başlayacağımı bilemeden giriyorum sanal kurşunların vızır vızır uçuştuğu, tankların, F1-F7 hazır telsiz komutlarının kulaklarımda yankılandığı nostaljik çevrimiçi, daha doğrusu çokoyunculu FPS muhabbetine. Takım arkadaşlarınızı ve rakipleri görüp duyabildiğiniz ortamlarla LAN partiler sayesinde tanışmıştım, sene 2003 olmalı.

Renkli, adrenalin yüklü ve oyunculuk tutkusuyla dolu anılar peş peşe gelecek bu bölümde sevgili okur... Ekşi Sözlük'te faal olduğum dönemlerde, platform üyelerinin kendi aralarında düzenlediği bazı etkinliklere ara sıra katılırdım; halı saha maçları, tiyatroya gitme, şehir içi tarihi geziler gibi. On beş yıl önceden kalma bir yaz günü "*Battlefield 1942* LAN Party" başlığını görünce kendimi sıcak bir yaz akşamı, Beşiktaş'ta bir sokakta, oyun ağırlıklı bir internet cafe'de buluverdim. "Zirve" adı verilen, önceden katıldığım toplantılardan tanıdığım arkadaşlar vardı tabii. Yeni tanıştığım uzun boylu ve benim gibi oyun meraklısı bir arkadaşla *Call of Duty, GTA* vs. geyikleri çevirirken kendisinin "jesuskane" takma adlı, yazılarını severek okuduğum dergi yazarı olduğunu öğrendim. Oyungezer'de aynı dönemde yazmanın kısmet olmadığı, Kaan Alkın dostumuza buradan selamlar göndereyim, Organize Sanayi'nin eski günlerini de anarak.

Sabahlara kadar bayrak kapmaca

Oyun peşinde sabahlamalara yeni alışmaya başladığım bir dönemdi. Slayt şeridi gibi takılmalar, saniyelerce donmaları sağ olsun, *BF 1942*'yi doğru düzgün oynayabilmek için ekran kartı, ram vd. yenilemek için hesaplar yapmaya da başladığım günlerdi aynı zamanda. Hatırladığım kadarıyla *Half-Life* dışında çok FPS tecrübem olmadığı için, sabahın ilk saatlerine sarkan LAN parti zirvesinde, 2010'ların başlarında dergi arkadaşlığı yaptığımız kardeşimiz Damla'dan bile geride kalan puanlar almıştım

(çok kızar şimdi, kesin *BFV* - Deathmatch daveti atar beni Origin'den bulup). Takım oyununu teşvik eden, rekabeti keyifli anlarda yaşatmayı başaran, kimi uçsuz bucaksız, kimisi Berlin gibi gerçek 2. Dünya Savaşı atmosferini bir nebze de olsa yaşatmayı başaran, ölçüyü tutturmuş bir arcade FPS'yle tanışmıştım bu LAN partide. Bir-iki gün içinde oyunu kutulu alıp, hemen Kharkov'un tank savaşlarında, Arnhem yıkıntılarında şehir içi muharebelere giriştiğimi de ekleyeyim. Samimi ortamda birbirine takılmalar, şakalaşmalar şeklinde geçen LAN partilere iki-üç kez daha katıldıktan sonra (ki, DVO, strateji, spor gibi farklı türlerde seçenekler de olduğu halde *BF 1942* tercih ediliyordu) ADSL bağlantısının da gelmesiyle birlikte, çevrimiçi çokoyunculu FPS sevgisini içime yerleştirmeye başlayan yapım haline geliyordu *Battlefield 1942*. 100-120 ms. civarı ping alabildiğim, Avrupa merkezli bir sunucuda, araçsız haritalarda saatlerce sanal tüfek çattığımı, "Sıhhiye!", "Acil destek lazım!" telsiz mesajları kulaklarımda yankılanırken halen hatırlıyorum. Ek paketlerin de dâhil olduğu *BF 1942*'yi "yenileştirilmiş grafikler" eşliğinde, eğer olmazsa da eski, klasik ve saf haliyle oynayıp tatlı bir nostalji yapmak isterdim işin doğrusu.

GENİŞLEME PAKETLERİ

Road To Rome ve Secret Weapons of WW2 genişleme paketleri, oyun içeriğini gerçek anlamda genişletme olanağı sağlıyordu. Yeni birlik, silah ve araçlarla ana oyundan farklı cephelerdeki haritalar üzerinde BF 1942 oyun süreleri katlanarak artıyordu doğal olarak. İşin daha güzel tarafı, bugünkü fahiş fiyatlara kıyasla makul ücretler karşılığında edinmek mümkündü ana oyunu ve ek paketlerini.





NEDEN EFSANE OLDU?

MOD DESTEĞİ

Tank, savaş uçağı gibi güçlü ve etkili araçların fazla popüler olup, çevrimiçi seanslarda takım arkadaşlarının birbirlerine sıkmalarının önüne geçmeyi amaçlayan, araçsız, sadece piyade olunabilen modu severek oynardım. Sadece tabanca ve yakın dövüş, sadece belli bir sınıf gibi modlar da oyunun ömrünü gerçek anlamda uzatan değişikliklerdi. LAN partilerde kafa dengi arkadaşlara rastlarsanız, oyunun esnek yapısı sayesinde askeri cip yarışı, iki uç noktadan haritanın ortasına ulaşmaca gibi oyun içinde oyun eğlenceleri de yaratabiliyordunuz ayrıca.

GRAFİKLER VE ATMOSFER

000'lerin hemen başında yapıldığını düşünürsek, dönemine göre fazlasıyla kaliteli, göz okşayan görsel zenginliğe sahipti diyebiliriz BF 1942 için. Savrulan çöl kumları, şehir içlerindeki harabelerden yükselen dumanlar, uçak motorlarından yükselen gürültüler, Pasifik okyanusunun engin maviliği atmosferi yükselten ve bunca yıldan sonra aklımda kalan teknik ayrıntılardandır.

ZENGİN İÇERİK

Farklı özelliklere sahip haritalar uçsuz bucaksız gibi görünürdü göze. Kharkov ve Khursk'un ormanlık arazisindeki tank çatışmaları, Pasifik adalarında, Iwo Jima gibi haritalarda palmiye ağaçlarının tepelerinde beliren avcı uçakları, Berlin, Stalingrad gibi binaların arasına sıkışmış şehir içi muharebeleri, yüzlerce saat bıkmadan oynanabilecek bir çevrimiçi çokoyunculu eğlence sunuyordu. Ayrıca ek paketlerle gelen haritaların dışında, Fransa, İtalya gibi birlikler ve donanımlarla oynamak da mümkündü. BF serisinin bugün halen kullandığı sınıf sistemi de 1942 sürümüyle başlamıştı ve oynanışta taktik çeşitlilik ve takım oyununu teşvik etme konularında gayet başarılıydı.

SEN BU OYUNU BiLMEZSiN



THE PUNISHER *[NES/GB]*

LJN için NES döneminin kara lekesi desem abartmış olmam herhalde, zira konsolun en kötü oyunlarının büyük kısmı bu firmadan çıkmıştı. Lakin şaşırtıcı şekilde LJN'in bozuk saat gibi nadiren de olsa doğru iş yapabileceğini ispatlayan bir oyun tanıtacağım size: Punisher'ın 1990 yılında NES ve Gameboy için çıkan oyunu.

Oyun bir on-rail shooter fakat türün diğer örneklerinden farkı. Ekran sürekli olarak sağa doğru ilerlerken siz aynı zamanda Punisher'ı sağa-sola hareket ettirerek düşman ateşinden kaçabiliyorsunuz. Toplam 6 tur boyunca şehirde ne kadar suçlu varsa katlediyor, Jigsaw ve Kingpin gibi boss'lara karşı savaşıyorsunuz. Üstelik oyun çizgisel olmayan bir oynanışa sahip, ilk üç turunu istediğimiz sırayla oynayabiliyoruz. Aynı şekilde her turun kendi içinde birkaç tane de ufak farklı rotası var, kanalizasyona kapağına ateş ederek yolunuza lağımdan devam edebilirsiniz mesela.

Oyun bir shooter olmasına rağmen kurşunlarınız sınırlı, bu yüzden mühimmatınıza dikkat ederek çatışmanın yanı sıra şüpheli görünen nesnelere de (kutu, sokak lambaları, pencereler falan) ateş ederek kurşun ve silah toplamanız lazım. Oyun shooter olmasına rağmen lightgun desteklemiyor ama. Hem nişan alma hem de Frank'i yönetme işini de yön tuşlarıyla yapıyoruz.

Yoğun aksiyon, konsolu için sağlam grafikler ve yüksek zorluk ayarı derken gayet güzel bir oyun bence. Zaten Punisher'ın oyun konusunda sıkıntısı olmayan bir kahraman, arcade ve PS2 oyunları da çok güzeldi. O yüzden LJN ismine takılmadan bir şans verin derim, zaten gizli cevher unvanına da yakın tarihe erişti. ■ EMRE S.



GAMEBOY VERSİYONU

Oyunun GB versiyonu sistem için biraz kırpılsa da gayet başarılı. Hatta ara ara Örümcek Adam da misafir oluyor oyunda. Onu da deneyebilirsiniz.

SEN BU OYUNU BiLMEK iSTEMEZSiN

BIG RIGS: OVER THE ROAD RACING *[PC]*

Steam'de şişe su parasına ful oyunlar satılırken henüz temeli atılmış oyunlara deli gibi talebin olduğu anormal bir dönemdeyiz. Keza 90'larda herhangi bir oyuncuya "İleride %30'ü tamamlanmış oyunlar erken erişim adı altında parayla satılacak ve tonla alıcısı olacak" deseniz burada yazamayacağım laflar ederdi herhalde. Gelgelelim herkesin adını ilk kez duyduğu Stellar Stone LLC öylesine ileri görüşlü bir firmaydı ki bu erken erişim olayını bir adım daha öteye taşıyarak sadece %5'i tamamlanmış bir oyunu tam sürüm olarak 2003 yılında piyasaya sürdü: Big Rigs: Over The Road Racing.

BGOTRR için "Tembelliğe Övgü" niteliğinde edebi bir başyapıt diyebiliriz. Programcı ekibin kamyon yarışı olarak tasarlayıp, çok kısa süre sonra kod yazmaktan sıkıldığı oyunda çalışır durumda neredeyse hiçbir şey yok çünkü. Oyunda 5 farklı tur var, ama biri çalışmıyor mesela, gene de çalışmayan halini sizden esirgememiş adamlar ve menüye seçilebilir halde koymuşlar, gönülleri zengin çünkü. Ya da yarış başlıyor fakat rakibiniz başlangıç çizgisinde kaskatı bekliyor ve asla yerinden kıpırdamıyor. İsteseniz bile yarışı kaybedemiyorsunuz, zira oyunun da dediği gibi: YOU'RE WINNER çünkü.

Oyunda clipping diye de bir şey yok. Bina, köprü, dere, tepe demeden bütün objelerin içinden dosdoğru geçebiliyorsunuz. Öyle aman hızlı gitmeyeyim çarparım gibi bir derdiniz de yok yani. En enteresanı da fizik motoru ama. Geri geri gittiğiniz zaman ileri gidişinizden kat ve kat daha hızlı gidiyorsunuz ve hızınız sürekli olarak artmaya devam ediyor. Işık hızına ulaştığınızda da anıda yarışı kazanmış sayılıyorsunuz, çünkü fiziksel olarak aynı anda birden fazla yerde olabilirsiniz. Buna bile dikkat etmiş adamlar.

Sözün özü Big Rigs inanmanız için varlığına delil isteyeceğiniz seviyede bir oyun. Adamlar oyun çıktıktan bir süre sonra bir yama yayınlamışlar ama oyundaki hiçbir problemi gidermiyor yama, sadece yeni ses efektleri ekliyor. Bu bile başlı başına tarihe geçecek bir hareket bence.
■ EMRE S.





BABALAR VE KIZLARI
[THE LAST OF US, YAKUZA, THE WALKING DEAD]

Joel ve Ellie, Kiryu ve Haruka, Lee ve Clementine. Aslında her birinden ayrı bir hikâye anlatmak mümkün. Ama hepsinin ortak noktası üzerinden gitmek ve tek bir yazıda bahsetmek istedim yüksek müsaadelerinizle :) Kan bağıyla değil ama bir arada atlattıkları badireler, göğüs gerdikleri zorluklar, yolculukları boyunca paylaştıklarıyla birer baba-kız haline gelmişti bu isimler.

The Walking Dead: Lee Everett, bir polis aracında hapishaneye doğru yol alırken bir kaza geçirir ve firar eder. Zombilerin saldırılarından kaçmaya çalışırken küçük bir kıza denk gelir. Anne ve babası seyahatteyken salgın başlamış ve bir başına kalmıştır Clementine. Beraber yola düşerler. Anne ve babasıyla tekrar bir araya gelme hayalleri kuran Clem, bir yandan da dünyanın acı yüzüyle yüzleşecektir bu yolculukta. Küçücük bedeninin içinde bir yetişkin ruhunu barındıracağı macerasının emekleme döneminde Clem'in elinden tutan ve ona yol gösteren Lee'den başkası olmayacaktır. İlk sezonun sonunda hüzünlü bir vedayla yolları ayrılsa da Clementine için önünü aydınlatan bir baba figürü haline gelmiştir artık Lee. O veda sahnesinde gözlerimizden iki damla yaş süzülmüyorsa, yüreğiniz sızlamıyorsa, sorun Lee ile Clem'de değil sizde dostlar :)





Yakuza Serisi: Yakuza içerisinde hızla parlayan ve basamakları üçer beşer tırmanmaya başlayan Kazuma Kiryu, bir komployla karşı karşıya kalır ve hapse girer. Çıktığında sevdiği kadının ortadan kaybolduğunu öğrenir ve bir yandan kendisine kurulan komployu çözmeye bir yandan da onu bulmaya çalışır. Bu zorlu mücadelesinde karşılaşacağı belki de en büyük sürpriz Haruka'dır. O insanın içini eriten bakışlarıyla dünyalar tatlısı bu minik kız, annesini bulmak için Kiryu'dan yardım ister. Kahramanımız tabii ki bu yardım talebine kayıtsız kalmayacaktır. Kiryu, gittikçe bağlandığı ve kızı gibi gördüğü Haruka için gerekirse herkesi karşısına almaktan çekinmez. 6 oyunluk seri boyunca Kiryu türlü türlü belayla uğraşır fakat değişmeyen tek şey biricik kızı Haruka'ya duyduğu sevgi ve onun için yapabilecekleridir. Finalde aklımıza yer edecek olan da bu baba-kızın hikâyesidir; o minicik kızın ilk bakışıyla başlayıp, uzaktan kızının mutlu aile tablosunu izleyen babanın sessiz vedasıyla son bulan bir hikâye.

The Last of Us: Kahramanımız Joel ile kızı Sarah akşam evlerinde vakit geçirirken haberdar olurlar ortasında kaldıkları felaketten. Hızla güvenli bir yere kaçmaya çalışırlar. Ama işler planladıkları gibi gitmez. Aldığı emri her şartta yerine getirmek niyetinde olan bir askerin kurşunlarının hedefinde bulurlar kendilerini ve kızı Sarah kollarında can verir Joel'in. Denilir ki insan için en acı tecrübelerden birisidir evladını kaybetmek. Joel de bu acı kaderden kurtulamamıştır ne yazık ki. Fakat, bilinmezliğe doğru yol aldığı macerasında beklenmedik bir sürpriz çıkacaktır yıllar sonra karşısına: Ellie. Bu kimsesiz kızı, kendi kızının yerine koyar. Onu her türlü felaketten sakınmak için elinden geleni ardına koymayacaktır artık. Joel yalnızca yaratıklardan değil, esas tehlike olan insanlardan da korumak durumundadır Ellie'yi. Bunun için yapabileceklerinin sınırı olmadığını görürüz. Ahlaki bir karar bekliyorsunuzdur işler o noktaya vardığında. Ama "hiçbir ahlaki çekince, bir babayı kızını korumaktan alıkoyamaz"dır belki de Joel gibi babaların düsturu. İçinize sinsin veya sinmesin, bu babaya hak vermek durumundasınız. Evet, kolay bir karar değil. Ama Joel için kızından daha önemli hiçbir şey yoktur, anlarsınız. ■ ENGİN

ROST İLE ALOY, ROOK İLE ALETTE, CORVO İLE EMILY... OYUN DÜNYASI BU TİP HİKÂYELER AÇISINDAN ZENGİN.

MEDYA

DİZİ // FİLM // ANİME // MÜZİK

YEDİTEPE İSTANBUL

Günümüzde birçok şey gibi, yerli diziler de yozlaştı, halktan uzaklaştı. Saçma zenginlik seviyelerinde seyreden yaşamlar, hizmetçilerin hazırladığı kahvaltılara düğüne gider gibi giyinerek inen gerçek dışı karakterlerle doldu diziler. Halbuki Yeditepe İstanbul öyle miydi ya...? Her karakter aramızdan biri gibiydi, yıllardır tanıdığımız bir arkadaş veya yaşlı bir akrabaydı adeta.

2001-2002 tarihlerinde Balat-Fener civarında çekilen dizide, yoksul bir mahalledeki insanların geçim sıkıntısı içinde hayata tutunmaya çalışmalarını, birbirlerine olan bağlılıklarını, kavgalarını, hayatla ve geçmişle olan çıkmazlarını izliyorduk. Ama hepsi öyle gerçekti ki... 80 darbesinin etkilerinden kurtulamayan Ali, Aylak Adam'ı idol edinmiş Yusuf, yoksulluğa hem kendini hem kızını alıştırmaya çalışan Olcay, herkese kol kanat germeye çalışırken kendini umursamayan Havva Ana...

Aynı zamanda dönemin Türkiye'sini de yansıtırdı yer yer: Daha sıcak, daha samimi. İçki şişelerinin buzlanma dönemi de henüz başlamamıştı.

Bir yıldızlar geçidiydi aynı zamanda dizi. Zuhal Olcay, Uğur Polat, Itır Esen, Emre Kınay, Günay Karacaoğlu, Meral Okay, Oktay Kaynarca, Ruhi Sarı, Özgü Namal'ın başı çektiği muhteşem bir kadroya sahipti. Bu denli gerçek ve inandırıcı olmasını müthiş oyunculuklara borçluydu zaten. İçe işleyen müzikleriyse Derya Köroğlu imzalıydı.

Artık böyle içten, sıcak diziler çekilemeyeceğini, o dönemin geride kaldığını biliyoruz hepimiz sanırım. Neyse ki TRT'nin arşiv sitesinde dizinin tüm bölümleri izlenebilir durumda. Ara sıra açıp izlemek, ideal bir iç ısıtma yöntemi bugünlerde.

İPEK





YASAK SOKAKLAR

Bazı filmler vardır, filmin leş gibi olduğunu bilmenize rağmen garip bir zevk aldığınız için izlemeye devam edersiniz ya, işte Yasak Sokaklar da o kalibrede bir film. 90'lar Türkiye'sinde TV'de sıkça dönen, zaten direkt televizyon için çekilmiş, kıytırık fakat kült bir film.

Yasak Sokaklar'da motosikletli fakir gençlerle her tarafına Amerika motifi işlenmiş deri ceketler giyip "yihuuuu" diye dolaşan zengin gençlerin amansız (ve bir o kadar da saçma) mücadelesini izliyoruz. Başroldeki Emrah da Tofaş yetkili servisinde çalışan gururlu bir fakir olup sevgilisi zengin liseli Seren Serengil'in parasını yemektedir. Zenginler ve fakirler arasında adeta bir emniyet supabı görevini üstlenmekte, ara ara zenginlerin sopasını yese de her iki tarafa "yapmayın etmeyin gençler" tiratları vermektedir. Keza film boyunca bu iki sosyal sınıf habire kapışıp durur, eşi benzeri pek olmayan Türk yapımı bir çete savaşları filmidir bu.

Aslında ülkemizde uzun yıllardır süregelen, milletçe toplu olarak gerçekleştirdiğimiz kendimizi okşama parçalarından yalnızca biridir Yasak Sokaklar. Zira tıpkı zengin Seren Serengil'in yiyecek ekmeği olmayan Emrah'ın kulu köpeği olduğu gibi zenginler gene fakirlerin peşinden koşmakta, böylece izleyici de bu kemiksiz yalana inanıp ruhsal açıdan kendini okşayarak bir nevi rahatlamaktadır.

Hadi bu film 1993 yapımı da, bu akımın günümüzde daha da artarak devam etmesi de apayrı bir akademik konudur aslında.

EMRE S.





NOEIN: TO YOUR OTHER SELF

Bazen gerçeğe çok yakın rüyalar görürsünüz ve uyandığınızda rüya o kadar nettir ki sanki farklı bir düzlemde, farklı bir yaşamı deneyimleyip geri gelmişsiniz gibidir. Kuantum fiziği ışığında düşündüğümüzde bu olabilecek bir şey ve üst üste binen çoklu evrenlerde siz herkes ve hiç kimse olabilirsiniz. İşte benim pek sevdiğim ama kıymeti de pek bilinmeyen Noein animesi bizi bu sonsuz olasılıklar alemine sürükleyen, arada ipin ucunu kendi de kaçıran ama duygusal yoğunluğuyla ve güçlü "hayatın senin ellerinde" mesajıyla izleyeni cidden etkileyen bir yapımdı. Zamanına göre rüya kadrosu diyebileceğim bir ekiple Satelight tarafından yapılan anime Yuu ve Haruka adlı iki çocuğun hayatlarına Karasu adlı gizemli tipin bir anda girmesiyle başlayan ve akıl almaz yerlere giden olayları anlatıyor. Zamanda ileri geri atlamalar, aynı karakterlerin eski ve yeni halleri, derin, sıradan olmayan kötü karakterler, bir döngü olarak zaman kavramı ve sayısız alternatiflerle dolu evren fikrinin iyi anlatılması seriyi pür dikkat izletmiş ve zihnimde bugüne değin taze kalmasını sağlamış özelliklerinden. Deneysel diyebileceğim animasyonlarsa 12. bölümde efsaneleşerek zincirlerinden boşalmış bir yetenek patlamasını ekrana getirip animeyi özel kılıyorlar. Müzikleri de bir 10 yıldır dinliyorum işte, siz de bir o kadar dinlersiniz bence.



İşte böyle arkalarda kalmış, listelerde başı çekmeyen ama sorsanız benim ilk beşimden hiç oynamayan bir anime Noein, aralarda biraz temposu düşse ve karakter çizimleri bir öyle bir böyle seyrinde gitse de epik-ötesi finaliyle olayı toparlayan bu saklı cevheri derinlerden çıkartıp önünüze koyuyorum dostlar. Gerisi sizde...
EREN E.





ACE OF BASE

HAPPY NATION

Acayip seviyorum Ace of Base'i ya. Üzüntülü, bunalımlı müziklerin revaçta olduğu bir dönemde böyle aşırı mutlu bir albüm çıkarıyorlar, abidik gubidik klipler çekiyorlar, sadece memleketleri İsveç'te değil, dünyanın her tarafında müthiş seviliyorlar ve Happy Nation (veya ABD'deki adıyla The Sign) tarihin en çok satan albümleri listelerindeki yerini alıyor.

Damarlarında yaşam sevinci akan bir albüm Happy Nation ve grubun en ünlü şarkılarının neredeyse hepsi de bu albümden. All That She Wants'ı bilmeyeniniz yoktur herhalde zaten. Onun dışında Happy Nation'dır, The Sign'dır, Living in Danger'dır, Wheel of Fortune'dur, her biri yıllarca gram sıkılmadan dinleyebileceğiniz parçalar. Kliplerini izleyip "Bunu hangi kafayla yapmışlar?" diye düşünmeniz de şiddetle tavsiyedir ayrıca.

Ne bileyim ya, aşırı basit şarkılar falan ama işte o basitlikleri güzel olan. "Dünya Ace of Base var olduğu için daha güzel bir yer" diye hissetmemeniz mümkün değil. **ÖMER**



Oyungezer

SAYI: 134 - 2018/12

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Ateş Uluç, ates@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr

Editörler
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Tarık Kaplan, tarik@oyungezer.com.tr

Görsel Yönetmen
Gizem Sedef, gizem@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Ege Sağın, ege@oyungezer.com.tr
Emre Karaoğlu, emrek@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Engin Vural, engin@oyungezer.com.tr
Gülhis Canpolat, gulhis@oyungezer.com.tr
İhsan Can Asman, ihsana@oyungezer.com.tr
İpek Atam, ipek@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Merve Akman, merve@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onurkaya@oyungezer.com.tr
Pozan Erten, pozan@oyungezer.com.tr
Sabri Erkan Sabancı, sabri@oyungezer.com.tr
Yasin İlgün, yasin@oyungezer.com.tr
Yiğit Tezcan, yigit@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
Erkut Altındağ

Web Geliştirme
Raşit Ülcay, rasit@oyungezer.com.tr

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

İllüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, www.mavikam.net

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Ateş Uluç

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Haberleşme ve Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No 4 SANCAKTEPE / İST
VD. BOGAZİÇİ KURUMLAR V. NO 871 045 8722

Basıldığı Tarih: 1 Aralık 2018
Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık



Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.

135

JUST CAUSE 4

KAOSUN EN EĞLENCELİ HALİ, ÖNÜMÜZDEKİ AY BURALARDA...

2019'A BİZSİZ GİRMEYİN!



BÜYÜK
YILBAŞI İNDİRİMLERİ
İÇİN
TAKİPTE KALIN



aralgame D&R MediaMarkt OVER GAME TEKNOSA Vatan COMPUTER

aralgame.com